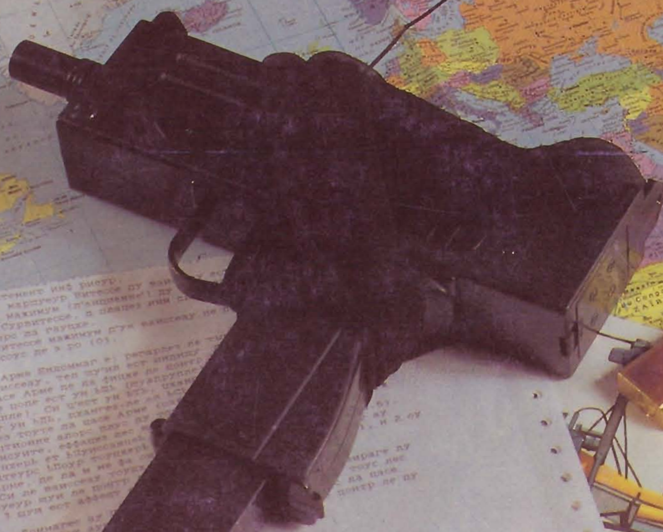


JEUX DESCARTES PLUS

VOLUME 4

HERLOCK HOLMES DETECTIVE CONSEIL L'APPEL DE CTHULHU PARANOÏA MA
TABLE RONDE AMIRAUTE DEUXIEME DB MALEFICES LA TABLE RONDE AMIR
E TENEBRAE LEGENDES DES 1001 NUITS PLAN BARBAROSSA STAR WARS V
TIQUES L'APPEL DE CTHULHU 1870 FLEURUS BATAILLE DE LA MARNE AVE T
LESIA DIEN BIEN PHU MALEFICES LEGENDES DE LA TABLE RONDE AMIRAUT
AILLE DE LA MARNE AMIRAUTE AVE TENEBRAE DEUXIEME DB 1870 FLEURUS
ES CELTIQUES LEGENDES DES 1001 NUITS GUET-APENS SOLFERINO ALESI
L DE CTHULHU JUNTA AVE TENEBRAE





SPECIAL JAMES BOND 007™



JEUX DESCARTES EDITEUR ISBN 2-904783-72-5

25 F

LE SUPPLEMENT DE JEUX DESCARTES

ASPECTS PHYSIQUES

DEPENSE DE POINTS DE GENERATION : TAILLE ET POIDS

TAILLE (en mètre)

Homme	Femme	Pts de Génération	Pts de Célébrité
1,55 - 1,60	1,45 - 1,50	30	50
1,61 - 1,65	1,51 - 1,55	80	20
1,66 - 1,70	1,56 - 1,60	120	10
1,71 - 1,75	1,61 - 1,65	160	5
1,76 - 1,80	1,66 - 1,70	200	0
1,81 - 1,85	1,71 - 1,75	160	5
1,86 - 1,90	1,76 - 1,80	120	10
1,91 - 1,95	1,81 - 1,85	80	20
1,96 +	1,86 +	30	50

POIDS (en kilogrammes)

Homme	Femme	Pts de Génération	Pts de Célébrité
55 - 61	43 - 47	30	50
62 - 68	48 - 52	80	20
69 - 75	53 - 55	120	10
76 - 82	56 - 58	160	5
83 - 89	59 - 63	200	0
90 - 96	64 - 70	160	5
97 - 103	71 - 79	120	10
104 - 110	80 - 86	80	20
111 - 117	87 - 93	30	50

DEPENSE DE POINTS DE GENERATION : APPARENCE

Description générale	Points de Génération	Points de Célébrité
Stricte	120	20
Normale	200	0
Bonne	160	10
Attirante	120	20
Séduisante	80	35
Sensationnelle	30	50

FEUILLE DE PERSONNAGE

CELEBRITE

Rang	Pts de Célébrité
Recrue	0
Agent	40
00"	80

RISQUES DE CICATRICES

Rang du personnage	% de Risque de cicatrices
Agent	60
"00"	90

VITESSE

Total Per+Dex	Vitesse
2-7	0
8-15	1
16-23	2
24-30	3

CLASSE DE DEGATS A MAINS NUES

Force du Personnage	Classe de Dégâts à Mains Nues
1-8	A
9-13	B
14-15	C

ENDURANCE

Volonté du Personnage	Endurance (en heures)
1-5	24
6-10	28
11-13	30
14	32
15	36

COURSE/NAGE

Volonté du Personnage	Limite de Temps (Minutes)
1-5	10
6-10	25
11-13	40
14	45
15	55

CHARGE

Force du Personnage	Charges supportables (en kilos)
1-5	25-45
6-10	46-70
11-13	71-95
14	96-125
15	126-160



CICATRICES

RISQUES DE CICATRICES

Niveau de Blessure	Risques
Blessure Moyenne	05
Blessure Grave	15
Coma	35

LOCALISATION DES CICATRICES

Résultat du D100	Localisation
01-12	Visage
13-23	Cou
24-45	Poitrine
46-66	Dos
67-74	Bras Gauche
75-85	Bras Droit
86-93	Jambe Gauche
94-100	Jambe Droite

JAMES BOND 007™

CARACTERISTIQUES ET COMPETENCES

DEPENSE DE POINTS DE GENERATION : VALEURS DE CARACTERISTIQUES

Valeur de caractéristique	En pts de Génération	En pts d'Expérience
6	100	900
7	200	1050
8	300	1200
9	400	1350
10	500	1500
11	650	1650
12	800	1800
13	975	1950
14	1150	2100
15	1350	2250

COMPETENCES

Pour...	Pts de génération
Chaque nouvelle Compétence (Niveau 1)	100
Chaque Niveau supplémentaire de Compétence	20

L'EXPERIENCE DES PERSONNAGES

Points d'Expérience	Equipement
500	Tout gros équipement non modifié par le service (voiture, avion, bateau, etc.).
700	Tout gros équipement qui sera modifié par le service.
50	Chaque modification au gros équipement.
200	Tout équipement personnel.

Addition des Valeurs et des Niveaux	Rang
Moins de 125	Recrue
125 - 250	Agent
251 et plus	"00"

Achat de...	Coût
Niveau de Compétence	30 PE × le Niveau désiré.
Nouvelle Compétence (Niveau 1)	100 points par Compétence.
Valeur de Caractéristique	150 points × la valeur désirée.
Diminution de Célébrité	100 points par point enlevé.

- Un seul niveau par séance et par caractéristique ou compétence.
- Pour acquérir un niveau ou une valeur, il faut posséder le niveau immédiatement inférieur.

FORMULES DES COMPETENCES

FORMULES DES COMPETENCES

Compétence	Chance de base
Agilité	[(FOR + DEX)/2] + Niveau de Compétence
Alpinisme	[(VOL + FOR)/2] + Niveau de Compétence
Charisme	VOL + Niveau de Compétence
Combat à Distance	[(DEX + PER)/2] + Niveau de Compétence
Combat au Corps-à-corps	FOR + Niveau de Compétence
Conduite Automobile	[(PER + DEX)/2] + Niveau de Compétence
Crochetage Serrures/Coffres	DEX + Niveau de Compétence
Cryptographie	INT + Niveau de Compétence
Déguisement	INT + Niveau de Compétence
Démolitions	INT + Niveau de Compétence
Electronique	INT + Niveau de Compétence
Equitation	[(PER + VOL)/2] + Niveau de Compétence
Furtivité	VOL + Niveau de Compétence
Interrogation	INT + Niveau de Compétence
Jeu	PER + Niveau de Compétence
Nautisme	[PER+DEX/2]+ Niveau de Compétence
Pickpocket	DEX + Niveau de Compétence
Pilotage	[(PER + DEX)/2] + Niveau de Compétence
Plongée	[(FOR + DEX)/2] + Niveau de Compétence
Sciences	INT + Niveau de Compétence
Séduction	[(VOL + N.C. Charisme)/2] + Niveau de Compétence
Sixième Sens	[(INT + PER)/2] + Niveau de Compétence
Torture	[(INT + VOL)/2] + Niveau de Compétence
Usages Locaux	PER + Niveau de Compétence

VEHICULES ET MATERIELS

FD de sécurité des manœuvres

Fuite/poursuite :	6
Force :	4
Virage serré :	4
Demi-tour :	4
Cascade :	3

DOMMAGES AUX VEHICULES

Etat de Dommages	Coefficient de Vitesse	Modificateur Au FD
Légers	3/4	-1
Moyens	1/2	-2
Graves	1/4	-3

TABLEAU DE RÉPARATION

D6	Niveau de Dommages	Coefficient de Base de Temps
1-3	Légers	x 1
4-5	Moyens	x 2
6	Graves	x 3

EDITO

Editer des jeux n'est pas de tout repos! Quand vous tenez entre les mains une création Jeux Descartes, vous n'imaginez certainement pas tous les efforts qui ont été déployés pour sa réalisation. Faire du "bon" travail prend du temps. C'est pourquoi ce quatrième volume de JD+ sort seulement maintenant. Il n'était en effet pas question de vous proposer des articles bâclés et sans intérêt. Or toute l'équipe Descartes a eu beaucoup de travail ces derniers mois. Nous vous demandons donc de bien vouloir excuser ce retard et nous espérons que la qualité du présent numéro saura nous faire pardonner. Les lecteurs de la première heure remarqueront qu'il est encore plus épais et plus consistant que les précédents. Nous vous rappelons par ailleurs que si nous n'avons pas encore traité un sujet qui vous tient à cœur, il suffit juste de nous adresser une petite lettre... Depuis notre dernier numéro, la famille Descartes s'est agrandie et compte désormais deux enfants de plus : James Bond 007 et Warhammer le jeu de rôle. Dans les pages qui suivent nous parlerons essentiellement d'espionnage, mais ne vous inquiétez pas, nous accorderons à Warhammer la place qu'il mérite dans le prochain JD+ ! En ce qui concerne James Bond, nous sommes particulièrement fiers de pouvoir ouvrir nos pages aux crapules qui composent le Spectre, cette célèbre organisation qui empoisonne la vie de notre agent secret préféré dans la plupart de ses films. Cet article est en effet une "exclusivité JD+" ; même les américains n'ont pas eu le droit de parler de cet infâme consortium de l'espionnage international ! Au fait, même si vous n'êtes pas un wargamer accompli, n'hésitez pas à lire l'article que Jean-Jacques Petit consacre à Guet-Apens ; il vous donne suffisamment d'informations pour jouer une partie de jeu de simulation historique avec figurines.
Nous avons encore bien des surprises comme celles-ci en réserve. 88 a été une grande année, mais attendez un peu de voir 89!

La rédaction

PS : juste un mot pour vous signaler que la couverture de JD+ 3 était l'œuvre de Frédéric Bassot (maquette) et de Didier Guiserix (photo). Il aurait été injuste de les oublier !

2 **JD INFOS** Sous les projecteurs / Courrier / Au-delà des écrans
6 **JAMES BOND** S.P.E.C.T.R.E. par Michel Serrat
9 **JAMES BOND** Supplément au Manuel du service Q
16 **JAMES BOND**
17 **MALEFICES** Etre ou ne pas être Fantastique ? par Hervé Fontanières
22 **STAR WARS** Aux services secrets de la Galaxie par François Kervinel
30 **CTHULHU** Personne n'est parfait... par P. Lejoyeux et F. Blayo
34 **LEGENDES** La Table Ronde : La Foi par Anne Vétillard
38 **AMIRAUTE** Les Marines secondaires (suite) par Paul Bois
40 **GUET-APENS** Initiation par Jean-Jacques Petit
47 **JUNTA** Viva El Junta par Bruno Faidutti

ET L'écran du Joueur pour JAMES BOND 007

Demandez-les tant qu'il en reste encore !
(Pour chaque numéro, envoyez 30 francs par chèque à l'ordre de JEUX DESCARTES, 5, rue de la Baume, 75008 Paris).

JD+ 1 : du matériel délirant pour Paranoïa ; Maléfices expliqué aux débutants ; l'horoscope des alchimistes pour Légendes de la Table Ronde ; le temps et les voyages en voiture dans L'Appel de Cthulhu ; des précisions et des scénarios pour Friedland ; un scénario Amirauté ; des conseils tactiques pour Armada et des variantes pour Junta et Rencontre Cosmique.
JD+2 : le commerce dans Légendes des 1001 Nuits ; des tuyaux pour créer de meilleurs scénarios pour Maléfices ; encore du matériel délirant pour Paranoïa ; une "fiche de Gardien" pour L'Appel de Cthulhu ; comment se faire éditer chez Jeux Descartes ; notes et précisions sur Les Aigles ; les marines secondaires d'Amirauté (1ère partie) ; en savoir plus sur Sherlock Holmes pour Détective Conseil et un "écran complémentaire" pour L'Appel de Cthulhu.
JD+3 "Spécial Star Wars": initiation, le Négociant Interstellaire, les combats spatiaux et l'astrographie dans Star Wars ; L'Appel de Cthulhu et la pègre ; signes secrets pour Paranoïa ; les "méchants" dans Maléfices ; une "fiche d'aventure" pour Légendes ; trois scénarios et de nouveaux pions pour Les Aigles ; Suprématie2 ; conseils tactiques et deux nouveaux pouvoirs pour Rencontre Cosmique.

Direction de la rédaction : Jean Balczesak. Ce numéro a été rédigé avec la collaboration de : Paul Bois, Frédéric Blayo, Pierre Lejoyeux, Bruno Faiduti, Hervé Fontanières, Jean-Jacques Petit, Michel Serrat, Anne Vétillard. Réalisation et présentation : Guillaume Rohmer avec la collaboration de Amédée Briggen, illustrations : Gilles Lautussier, Eric Niccolini ; photocomposition : Typo 06, Edition Serre ; photogravure : Repro JM, RCP.

SOUS LES PROJECTEURS

Voici les dernières merveilles que vous a concoctées Jeux Descartes. Elles sont déjà en boutique, ou le seront très prochainement.



KILLER

Le jeu de rôle grandeur nature le plus célèbre ! Codification de règles mises au point sur divers campus américains dans le courant des années soixante-dix, Killer peut être pratiqué n'importe où. Dans ce jeu, chaque participant est un tueur ("killer")... mais aussi une cible.
Le but ? Etre le dernier survivant de la partie !
Il n'est évidemment pas question de mettre la vie des joueurs en danger, puisqu'il s'agit d'une simulation. Killer accorde d'ailleurs une grande importance à la sécurité. Dans ce livret passionnant, vous trouverez des conseils vous permettant de réaliser toutes sortes d'armes inoffensives (ex: bananes-matraques, bombes à farine, etc.), ainsi que plusieurs scénarios passionnants. Le grand frisson ! Présenté sous la forme d'un livre à couverture cartonnée, ce jeu devrait trouver sa place dans toute bonne ludothèque.

STAR WARS

LE GUIDE DE STAR WARS

Enfin, voici la bible qu'attendaient tous les fanatiques de La Guerre des Etoiles. 142 pages d'informations, de descriptions et d'illustrations inédites. Une véritable mine pour les maîtres de jeu de Star Wars, mais aussi pour tous les amateurs de science-fiction. Comment fonctionnent les chasseurs stellaires ? Pourquoi Jabba-le-Hutt en veut-il à Yann Solo ? Qu'est-ce qu'un Dewback ? un Ithorien ? un TBTT ? Tout cela et bien d'autres choses encore - vous le découvrirez en lisant ce fabuleux supplément réalisé à partir des archives secrètes de Lucasfilm. Un livre in-dis-pen-sable, si vous avez rêvé un jour de compulser les plans du Faucon Millenium, d'une base impériale ou d'un avant-poste rebelle.

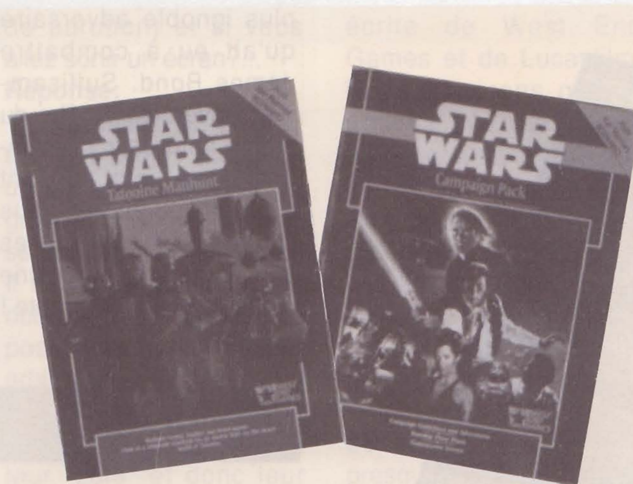
COMMANDO : SHANTIPOLE

Conçue par le célèbre créateur Ken Rolston, cette aventure pour Star Wars va faire vivre des heures palpitantes à vos joueurs. Ils vont en effet devoir affronter l'Empire pour sauver Ackbar et le projet ultra-secret dont il a la charge.
S'ils échouent, c'en sera fini de la Rébellion et la galaxie perdra tout espoir de recouvrer un jour la liberté.
Jamais un scénario n'a été plus riche en rebondissements, en situations dramatiques et en exotisme. Pour le mener à bien, les joueurs devront faire preuve d'un courage hors du commun. Cette aventure n'est pas conseillée aux héros fatigués !
Ce livret est accompagné d'une grande carte en couleurs représentant les plans d'une base ultra-secrète de l'Alliance et d'une planche de pions pour Guerriers des Etoiles, pour lequel deux scénarios sont proposés.

CHASSE A L'HOMME SUR TATOOINE

Tolon, le vainqueur de Balamak. Tolon, le père de la Flotte de la Vieille République. Tolon, qui forgea jadis les tactiques navales employées aujourd'hui par les Impériaux. Partout

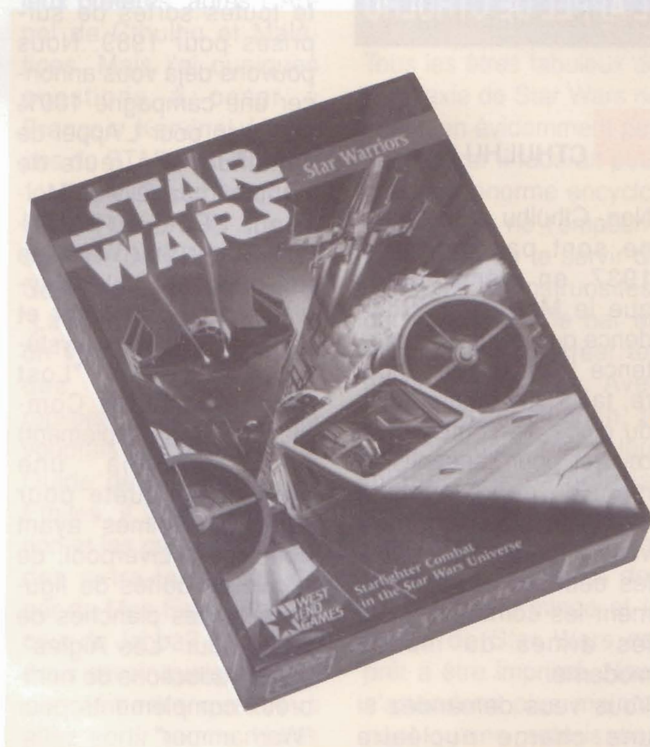
dans l'Empire, des statues se dressent à sa gloire... sauf là où l'Empereur les a fait abattre. On prétend que Tolon est mort depuis des années. Mais c'est faux. Il est toujours en vie !
Sa tête est mise à prix pour 50 millions de crédits. L'Empire est à sa recherche. Des chasseurs de primes affluent de tous les coins de la galaxie. Même Jabba-le-Hutt s'intéresse à lui. L'Alliance Rebelle veut le gagner à sa cause et sait qu'il se trouve sur Tatooine. Devinez un peu où vont se rendre les joueurs ?...
Cette aventure aurait pu s'appeler Dans l'enfer de Tatooine. Elle vous convie à une course-poursuite effrénée où la mort guette à chaque détour du chemin. Que ce soit dans les bas quartiers de Mos Esley ou au fin fond du désert, vos joueurs ne connaîtront pas un moment de répit sur Tatooine.



Ce livret est accompagné d'une grande carte en couleurs avec d'un côté une carte de Mos Esley, et de l'autre, un plan du bar dans lequel Luke et Obiwan ont rencontré un contrebandier célèbre et son compagnon wookiee...

L'EQUIPEMENT DE CAMPAGNE

Ce supplément fournit au Maître de Jeu tout ce dont il a besoin pour diriger une campagne de Star Wars: Le Jeu de Rôle:
- Un écran regroupant les principales tables publiées dans le livret de règles et Le Guide de Star Wars.
- Un livret de 32 pages expliquant comment maîtriser une campagne de Star Wars et proposant un exemple de campagne en 5 scénarios.
- Un grand plan en couleurs du vaisseau spatial le Long Cours qui est au centre de l'exemple de campagne du livret.
- Une petite planche de pions pour Guerriers des Etoiles.



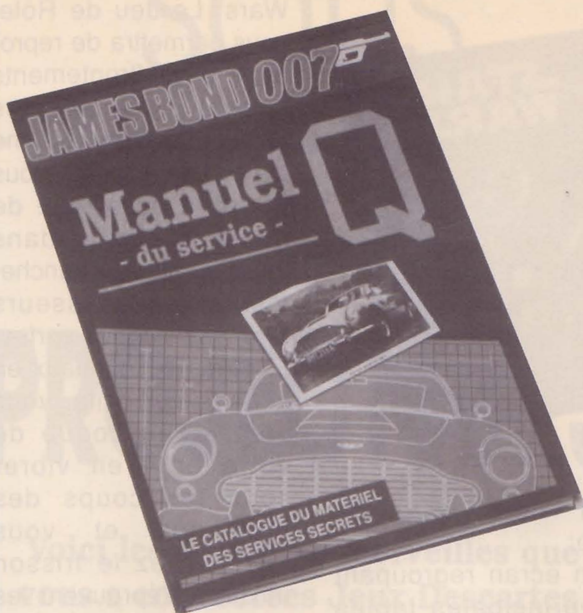
GUERRIERS DES ETOILES

Lorsque vous êtes aux commandes d'un chasseur stellaire de la Rébellion, votre survie dépend entièrement de vos réflexes et de la justesse de vos calculs tactiques. Vous pourrez en faire l'expérience avec Guerriers des Etoiles, un wargame efficace et dont vous pourrez adapter la complexité au degré de simulation que vous souhaitez.
Ce jeu, parfaitement compatible avec Star Wars: Le Jeu de Rôle, vous permettra de reproduire des affrontements spatiaux dignes des films de la saga. Comme les pilotes rebelles, vous aurez la possibilité de pousser jusque dans leurs derniers retranchements les chasseurs stellaires les plus perfectionnés. De tonneaux en virages sur l'aile, vous sentirez la coque de votre appareil vibrer sous les coups des Impériaux et vous découvrirez le frisson unique qu'éprouvent les combattants de l'espace.
Accompagné d'une pléiade de scénarios palpitants, Guerriers des Etoiles comprend une grande carte en couleur, un écran de référence, une liasse de Fiches de Vaisseaux, un livret de règles, 180 pions et marqueurs... et un casier de rangement !

WARHAMMER LE JEU DE ROLE

LA CAMPAGNE IMPERIALE

Regroupant deux suppléments pour Warhammer publiés séparément à l'origine, L'Ennemi Intérieur et Ombres sur Bögenhafen, voici une véritable campagne prête-à-jouer qui a pour cadre le sombre Empire de l'Occident. Présentée sous la forme d'un livre à couverture cartonnée, elle comprend :
- Plus de cent pages magnifiquement illustrées décrivant l'Empire en détail (structure politique,



religion, géographie, mutants, calendrier, histoire, troupes) et proposant deux aventures complètes.
- Deux grandes cartes en couleurs (59cm x 83cm et 57cm x 40cm) de l'Empire Occidental et de la ville marchande de Bögenhafen qui sert de cadre à une aventure.
- De nombreuses autres cartes, des plans de sol et diverses aides de jeu.
Ce supplément somptueux n'est cependant qu'un début. La Campagne de Warhammer se poursuivra dans d'autres suppléments à venir.

JAMES BOND 007

LE MANUEL DU SERVICE Q

L'un des grands charmes de James Bond 007 réside dans le fait que ses règles permettent de simuler avec précision - tout en restant simples - les divers équipements sophistiqués qui composent la panoplie des espions modernes. En plus de cent pages illustrées à profusion et présentées sous couverture cartonnée, le Manuel Q vous fera découvrir avec un grand souci du détail un vaste choix d'armes, de véhicules et de gadgets divers.
Du Colt Python à la rocket Air/Air, en passant par les shurikens et le boomerang de guerre, de l'Aston Martin DB-V à l'hélicoptère 315B "Lama", vous trouverez dans ce supplément de quoi surprendre vos joueurs. Tous ces équipements sont utilisables avec les règles de James Bond 007 et sont accompagnés de commentaires, précisions et conseils de la main même du Major Geoffrey Boothroyd, plus connu sous le nom de code "Q"...

GOLDFINGER

Ce scénario sous couverture cartonnée va permettre à vos joueurs d'affronter le plus ignoble adversaire qu'ait eu à combattre James Bond. Suffisamment différente du film du même nom pour passionner même ceux qui l'ont vu, cette aventure vous propose - entre autres choses - de simuler une partie de golf... détonante !

PARANOIA

DEUXIEME VERSION

Si vous êtes déjà un fan du jeu de rôle le plus fou, cette nouvelle version remaniée va vous ravir. Pour les autres, voici l'occasion ou jamais de découvrir un univers futuriste dans lequel un ordinateur défectueux s'est mis en "tête" de rendre tout le monde heureux... De toute façon ce gros livre cartonné vous réservera plus d'une surprise à mourir... de rire !

L'APPEL DE CTHULHU

CTHULHU 80

Non, Cthulhu et ses pairs ne sont pas morts en 1937, en même temps que le Maître de Providence qui révéla leur existence ! Aujourd'hui encore, tapis aux quatre coins du globe, ils continuent à œuvrer pour l'anéantissement du genre humain. Cet épais supplément vous apprendra comment les débusquer... et comment les combattre avec les armes du monde moderne.
Vous vous demandez si une charge nucléaire pourrait réduire à néant un Cthonien ? Eh bien, pourquoi ne pas essayer? Dans les pages de ce livre vous saurez comment créer un Investigateur d'aujourd'hui, vous trouverez les caractéristiques des équipements de notre époque, ainsi que plusieurs aventures palpitantes... et désespérées.

SUPREMATIE

SUPREMATIE 2

Un supplément pour le jeu des maîtres du monde, qui regroupe les trois extensions déjà publiées outre-Atlantique.

DANS LES COULISSES

Jeux Descartes vous mijote toutes sortes de surprises pour 1989. Nous pouvons déjà vous annoncer une campagne 100% française pour L'Appel de Cthulhu ("Les œufs de Karlath" par Olivier Moitillon), "Duel au sabre-laser" pour Star Wars (un jeu opposant Luke Skywalker et Dark Vador et utilisant le célèbre système des livrets "Lost Worlds"), "Alpha Complexities" (un supplément) pour Paranoïa, une nouvelle enquête pour "Sherlock Holmes" ayant pour cadre Liverpool, de nouvelles boîtes de figurines et des planches de pions pour "Les Aigles", et les traductions de nombreux compléments pour "Warhammer" ...

JD VOUS EN DIT PLUS

Un point de règle vous pose des problèmes ? Vous avez des suggestions ou des remarques à faire ? Vous voulez en savoir plus sur la gamme de Jeux Descartes ? Alors n'hésitez pas à nous écrire à :
JD+ Jeux Descartes
5, rue de la Baume
75008 PARIS

Sébastien Koenig
Metz

Je voudrais d'abord vous féliciter pour votre dernière traduction : STAR WARS. C'est un de mes jeux préférés, après L'Appel de Cthulhu et Maléfices. Mais j'ai quelques questions à poser à François Kervinel à propos de STAR WARS.

1) Est-il possible qu'un Droïd R2 ou 6PO soit au service de l'Empire? 2) Dans les films de la série "La Guerre des Etoiles", on voit toujours les ailes des chasseurs TIE repliées! Pourquoi? 3) Je voudrais savoir si, dans le Guide de la Guerre des Etoiles, il y a la description et les caractéristiques des extra-terrestres du bar de Mos Esley et de la cour de Jabba? 4) Je voudrais savoir quels sont les suppléments que vous allez sortir (noms, dates de parution) et si vous allez sortir un écran?...

Réponse:

1) Les unités R2 et 6PO sont des Droïds standards utilisés dans toute la galaxie. L'Empire en utilise comme tout le monde! Il ne faut cependant pas oublier que les Droïds disposent d'un certain "libre arbitre" qui, sans remettre en cause leur loyauté, conditionne largement leur "zèle" et donc leur efficacité. Vu les méthodes couramment employées par l'Empire, il y a fort à parier que la plupart des Droïds impériaux sont nettement moins performants que les célèbres D2-R2 et Z6PO... 2) Les ailes des chasseurs TIE ne sont pas à géométrie variable! Seuls les Ailes-X rebelles déploient leurs ailes afin d'assurer une meilleure couverture aux armes qui les équipent. 3) Le Guide de la Guerre des Etoiles propose les caractéristiques et les descriptions de nombreuses créatures telles que les Sullustains, les Jawas, le Rancor, etc. Tous les êtres fabuleux de la galaxie de Star Wars ne sont bien évidemment pas décrits, car il faudrait pour cela une énorme encyclopédie. Rien ne t'empêche cependant de te servir de certaines "monstruosités" qui fréquentent le bar de Mos Esley pour créer tes propres créatures. Avec un peu d'imagination, tu n'auras aucun mal à leur allouer des caractéristiques. 4) A l'heure où j'écris ces lignes, la traduction de Guerriers des Etoiles est terminée et le Guide de Star Wars est prêt à être imprimé. Nous n'attendons plus maintenant qu'une autorisation écrite de West End Games et de Lucasfilm. Nous espérons qu'elle arrivera très vite... mais nous ne sommes sûrs de rien et il nous est impossible de donner une date précise de parution pour ces suppléments !
En effet, Star Wars : Le Jeu de Rôle était ainsi prêt pour l'impression dès la mi-janvier 88, il a fallu cependant attendre presque 5 mois avant de pouvoir donner l'ordre à l'imprimeur de passer à l'action. Il faut savoir qu'en une dizaine d'années, la saga de La Guerre des Etoiles est devenue un véritable "mythe" de notre temps. Lucasfilm tient absolument à tout contrôler, à tout vérifier, avant de donner son aval à une publication. C'est pourquoi Jeux Descartes s'applique à respecter au plus près la présentation des suppléments pour le jeu de West End Games. En ce qui concerne les prochains suppléments à paraître, nous pouvons déjà annoncer l'Equipement de Campagne (qui comprend un écran pour le MJ) et Chasse à l'homme sur Tatooine (un scénario de 32 pages). Avec un peu de chance, ils seront chez ton détaillant habituel avant la fin de l'année.

Karl Marotta
Laquenexy

Waou! Le jeune, mais déjà grand, JD+ consacre un numéro spécial à STAR WARS: 10 pages de commentaires et d'explications! Quel pied!! C'est vrai que l'événement est de taille. J'ai harcelé mon libraire pendant plus de deux semaines en attendant Star Wars (il a failli devenir fou!). J'ai dévoré les règles en trois jours, mais je me suis bien vite rendu compte qu'il fallait les relire pour mieux les maîtriser, car elles sont loin d'être simplistes. J'ai déjà maîtrisé "Percée Rebelle" du livre de règles et quelques autres scénarios: un véritable succès!! Mes PJ en redemandent. Malheureusement, les scénarios manquent et la suite de la trilogie n'est pas prête de sortir!! Faire mes scénarios moi-même? Comment sans le précieux Guide?...

Réponse :

Si tu lis la réponse à la lettre de Sébastien Koenig, tu comprendras la lenteur relative avec laquelle sortent les suppléments pour Star Wars. West End Games et Jeux Descartes sont soumis à un contrôle scrupuleux de la part de Lucasfilm. Eh oui, même les joueurs américains sont parfois obligés d'attendre plusieurs mois avant d'avoir entre les mains une nouvelle parution ! Nous espérons quand même que cette situation finira par se décrisper ou, en tout cas, que Lucasfilm se montrera un peu plus rapide. A l'heure où tu liras ces lignes, le Guide devrait enfin être sorti. Je te signale cependant que certains magazines spécialisés (Dragon Radieux, Chroniques d'Outre Monde, Casus Belli) publient régulièrement des scénarios de qualité. Ils ne sont peut-être pas "officiels", mais ils te permettront d'étancher ta soif d'aventure en attendant la publication de la suite de la gamme Star Wars...



JAMES BOND 007

Au-delà des écrans

James Bond partage avec quelques autres Jeux de Rôle la chance de pouvoir s'appuyer sur un thème qui a été développé pendant de nombreuses années et par une foule de personnes. De là une incroyable quantité de matériel, de documents et d'accessoires. C'est une véritable aubaine pour les joueurs et surtout pour les Maîtres de Jeu qui, au-delà de leurs propres écrans de jeu, de ceux du cinéma et de la vidéo, pourront trouver plus de renseignements et d'accessoires qu'ils n'en peuvent rêver.

Au-delà des écrans

C'est, en effet, une particularité du Jeu de Rôle James Bond 007. Les auteurs ont intégré dans les règles, les extensions et les scénarios, une foule de détails sur le thème, mais ils n'ont pas épuisé les innombrables sources disponibles. Depuis plus de 25 ans, James Bond a suscité tant d'enthousiasme que des scénaristes, des écrivains, des cinéastes et surtout une multitude de fans se sont intéressés à tout ce qui concerne l'univers de 007 et ils en ont développé de très nombreux aspects.

Au fur et à mesure de la sortie des films, des sociétés ont créé toutes sortes d'accessoires, de gadgets et de jouets qui, souvent, peuvent revêtir un attrait considérable pour les joueurs, lorsque le MJ les utilise pour représenter ou rehausser une scène de son scénario, ou encore pour fournir un indice matériel à ses joueurs. La principale difficulté, pour les MJ, consiste à se procurer ces différents accessoires dont certains, au fil du temps, ont pris une valeur considérable aux mains des collectionneurs... et une demande accrue risque fort de ne pas arranger les choses. Il n'est pas possible de fournir de guide en ce qui concerne ces recherches ; c'est la chance qui intervient le plus. On peut tout de même préciser que les différents Fans Clubs font parfois des offres étourdissantes à leurs adhérents.

Les MJ soucieux de l'environnement de leurs univers de jeu pourront puiser dans la littérature consacrée à James Bond tous les détails qu'ils souhaitent introduire dans leurs scénarios et campagnes. Nous vous proposons ici la liste de quelques ouvrages, mais ce mini-catalogue est très incomplet. Nous avons tenu à citer quelques livres anglo-saxons parce que leur intérêt est énorme et qu'ils n'ont pas, à notre connaissance, été traduits. Tous ceux qui seront en mesure de les lire devraient le faire sans hésiter.



Romans

Après des années d'indisponibilité, les romans de Ian Fleming ont été réédités dans la Collection BOUQUINS des Editions Robert Laffont. Ils se présentent sous la

forme de deux volumes de 1000 et 900 pages qui regroupent les romans et nouvelles du créateur de l'agent 007. A noter, une remarquable préface de Francis Lacassin.

James Bond 007 par Ian Fleming (Vol. 1 et 2) — Collection BOUQUINS — 1986.

Rarissime, le premier roman original non écrit de la main de Ian Fleming. Il est l'œuvre de Kingsley Amis allias Robert Markham :

Colonel Sun par Robert Markham Plon 1968.

Deux adaptations de films par Christopher Wood ont été traduites. Non rééditées, elles sont aussi très rares :

L'Espion qui m'aimait lib. Julliard — 1978

Moonraker — Fleuve Noir — 1979

Depuis 1981, James Bond revit sous la plume de John Gardner. Deux de ses romans ont été traduits, mais leur diffusion est assez restreinte :

Mission Particulière Editions Belfond — 1985

Opération Brise-Glace Editions Belfond — 1986

John Gardner est l'auteur de plusieurs autres romans non traduits :

License Renewed (en fait le premier de cette série) Jonathan CAPE & Coronet Book - U.K. — 1981 (régulièrement réédité)

Role of Honour — CAPE & Coronet Book - U.K. — 1986

Nobody Lives Forever — CAPE & Coronet Book - U.K. — 1986

No Deals, Mr Bond — CAPE & Coronet Book - U.K. — 1987

Ouvrages de référence

Voici quelques titres des ouvrages qui constituent de véritables références sur l'univers de James Bond. A côté de ces livres, il existe une grande quantité de documents souvent plus orientés sur l'aspect cinématographique ou cinéphile et de nombreuses revues qui consacrent de longs articles et parfois des numéros spéciaux (Mad Movies, Ciné-Rock, par exemple) à 007.

Des Filles pour James Bond PLON 1966 (Rare).

Il s'agit d'une compilation de différents articles par divers auteurs. Le titre "racoleur" ne justifie qu'une petite partie de l'ouvrage.

James Bond 007 "Licence de Tuer" par Jean Marc Paland & Jean Marc Pinson — Edilig — 1987

Bénéficie d'une iconographie remarquable. Tous les scénarios de films y sont détaillés.

James Bond Girls par Jean Marc Paland — Editions PAC — 1985.

Pour les illustrations des feuilles de PNJ — catégorie Créatures de Rêves.

James Bond Officiel Spécial 25 ème Anniversaire Ramsay 1987.

Les différentes rubriques de la présentation de chaque film sont si pratiques qu'on les croirait faites pour les MJ.

The James Bond Bedside Companion by Raymond Benson Dodd, Mead & Company — New York — 1984 (En Anglais).2ème édition mise à jour :**1988**.

Disponible principalement par l'intermédiaire des Fans Clubs, cet excellent ouvrage contient une étude approfondie des romans, des films et de l'univers de Bond. LE livre de référence !

Les Fans Clubs

Il existe, de par le monde, une quantité de Fans Clubs dédiés à James Bond 007.

En ce qui concerne la France, nous avons peut-être un peu moins de chance car le James Bond 007 Club de France est actuellement en cours de restructuration et n'accepte pas de membres pour cette année. Jusqu'alors son activité était assez réduite, mais on peut espérer le voir revivre sous une nouvelle formule, peut-être moins mercantile que la précédente.



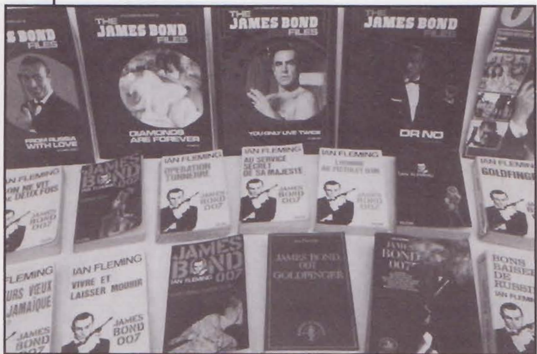
Les Fans Clubs anglais et américains éditent des Fanzines de qualité professionnelle et, par l'intermédiaire de ces publications et de circulaires périodiques moins ambitieuses, ils présentent différentes offres destinées aux adhérents (stocks d'objets de collections, conventions, publications, concours, etc.). En ce qui concerne les publications, elles sont évidemment en langue anglaise.

THE JAMES BOND FAN CLUB — US —
PRÉSIDENT : Richard Schenkman
P.O. BOX 414
Bronxville, New York
10708 — U.S.A.

Edite le magazine *Bondage*, abondamment illustré, et une lettre bimestrielle. Les demandes de renseignements doivent être adressées au club. Les droits d'adhésion annuelle se situent aux environs de 150 Frs.

THE JAMES BOND BRITISH FAN CLUB
PRÉSIDENT : Graham Rye
14, The Riddings
Hare Hill
Addlestone
Weybridge, Surrey KT15 1DR
ENGLAND





L'adhésion (19 £ = environ 210 Frs) donne droit à l'abonnement à la revue "007", splendide magazine de 44 pages (trois numéros par an) et à la lettre du Fan Club — parution intermédiaire. Les nouveaux membres reçoivent également un impressionnant assortiment de photos, badges, auto-collants, crayons, porte-clefs, etc. spécialement créés pour le Club.

Ciné-Vidéo

L'univers du jeu se base principalement sur les films. A ce jour, tous existent en vidéo et les Maîtres de Jeu sauront sans doute utiliser leurs cassettes à bon escient. Ne négligeons surtout pas la rediffusion annuelle de un, ou parfois, deux "épisodes" de la série sur les écrans de cinéma. Une partie des films a été traitée par le Jeu de Rôle et des scénarios inspirés des films existent. *Dr No* est d'ores et déjà disponible en français, et *Goldfinger* est sur le point d'entrer dans vos boutiques préférées. Les autres scénarios de Victory Games seront traduits ultérieurement.

Productions Eon, distribuées en Vidéo par WARNER HOME VIDEO

James Bond Contre Dr No
de Terence Young (1962) [Scénario JdR] — diffusé sur Canal +
Bons Baisers De Russie
de Terence Young (1963) — diffusé sur Canal +
Goldfinger
d'Irvin Kershner (1964) [Scénario JdR] — diffusé sur Canal +
Opération Tonnerre
de Terence Young (1965) — diffusé sur Canal +
On Ne Vit Que Deux Fois
de Lewis Gilbert (1967) [Scénario JdR]
Au Service Secret de Sa Majesté
de Peter Hunt (1969)
Les Diamants Sont Eternels
de Guy Hamilton (1971)
Vivre et Laisser Mourir
de Guy Hamilton (1973) [Scénario JdR]
L'Homme Au Pistolet d'Or
de Guy Hamilton (1974) [Scénario JdR]
L'Espion Qui M'Aimait
de Lewis Gilbert (1977) — diffusé sur Antenne 2
Moonraker
de Lewis Gilbert (1979)
Rien Que Pour Vos Yeux
de John Glen (1981) [Scénario JdR]
Octopussy
de John Glen (1983) [Scénario JdR]
Dangereusement Vôtre
de John Glen (1985) [Scénario JdR]
Tuer N'Est Pas Jouer
de John Glen (1987)

Nos espions vous informent :

License Revoked

de John Glen (**1989**)
Le prochain James Bond n'a pas encore de titre français. Il sortira sur les écrans de l'hexagone à l'automne 1989. Timothy Dalton sera James Bond pour la seconde fois dans un épisode qui se déroulera en Floride et au Mexique (vous pouvez commencer à préparer vos cartes géographiques). Parmi les personnages importants, on note la présence de Felix Leiter (il serait donc souhaitable que les joueurs prennent soin de lui), Franz Sanachez (le M.P.) et Milton Krest (de *Le Spécimen Rare de Hildebrand*, la nouvelle de Ian Fleming), Lupe Lamora (la C.R.), Pam Bouvier (C.R. et A.S.A.), et Sharky (Contact). Q sera également de la fête, activement et par l'intermédiaire de ses petits chefs-d'œuvre. Il ne serait pas raisonnable, actuellement, d'en dévoiler plus...



JAMES BOND 007

S.P.E.C.T.R.E.

Par Michel Serrat

L'infâme organisation du non moins odieux Blofeld va maintenant pouvoir frapper au cœur même de vos campagnes. Son introduction sur la scène mondiale du jeu va certainement bouleverser l'équilibre des forces et TAROT a des raisons de sentir sa suprématie menacée ; il faut bien dire que cette dernière a quelque peu marché sur les plates-bandes de sa sœur aînée.

[**NOTE PRELIMINAIRE** : Si cet article avait figuré dans les pages du livre de règles du Jeu de Rôle James Bond 007, il aurait évidemment trouvé sa place dans la section réservée aux Maîtres de Jeu.]

Introduction

L'ennemi numéro 1 de James Bond et de ses services est l'organisation baptisée SPECTRE. Pour diverses raisons, elle ne figure pas dans les règles mais nombreux sont les Maîtres de Jeu qui aimeraient pouvoir faire intervenir Blofeld et ses hommes dans leurs campagnes. Nous avons tenté, dans cet article, de rassembler une partie des informations nécessaires à l'intervention du SPECTRE et presque tous les renseignements que nous vous proposons proviennent de différentes sources consacrées à 007. Il s'agit principalement des séries cinématographiques et littéraires, mais aussi de différents travaux auxquels des passionnés ont consacré leurs efforts depuis de nombreuses années (quelques éléments bibliographiques vous sont proposés dans ces pages). Les deux sources principales d'informations étant parfois contradictoires, nous avons voulu privilégier une certaine cohérence dans le cadre du Jeu de Rôle, ce qui explique certaines options et parfois quelques petites inventions. Lorsque des alternatives sont proposées au MJ, elles figurent entre [ ].

Remplacement ou cohabitation ?

L'introduction du SPECTRE dans l'arrière plan du jeu de rôle ne va pas sans poser quelques problèmes et les MJ devront tout d'abord choisir de remplacer purement et simplement l'organisation de Skorpios par celle de Blofeld ou de faire cohabiter les deux.

La première solution tentera sans doute les puristes, mais il faut savoir qu'elle va entraîner un gros travail d'adaptation pour le MJ. En effet, le SPECTRE, actuellement, n'existe dans aucun scénario ou supplément du Jeu de Rôle ***James Bond 007*** et tous les éléments qui font intervenir l'organisation terroriste sont sous le label de TAROT. Parfois ce ne sont que de brèves allusions, mais parfois c'est l'intégralité du scénario qui concerne les activités des différentes lames damnées de Skorpios.

Si l'on choisit la cohabitation, l'évolution des rapports entre les deux organisations peut s'avérer particulièrement riche en événements et les agents lancés dans une mission ne sauront pas immédiatement quelle est la société secrète en cause ; d'autant moins que certains individus que l'on croirait acquis à l'une pourraient, en fait, appartenir à l'autre. Il est évident qu'il faudra souvent prendre de grandes libertés par rapport à l'œuvre originale, tant littéraire que cinématographique.

Si vous considérez que des agents du SPECTRE se sont introduits au sein de TAROT, la cohabitation des deux organisations sera résolue de façon tout à fait satisfaisante. SPECTRE étant alors une super-organisation indépendante qui dirige ou influence en secret les activités de TAROT. A vous de déterminer si Skorpios est lui-même au courant ou si quelques-uns de ses hommes sont aux ordres de Blofeld. Dans ce cas, il pourrait s'agir de certains des PNJ qui figurent au chapitre 18 du livre de règles (Amis et Ennemis de Bond).

Rendons à César

(ou plutôt à Ernst) ...

Le SPECTRE, ou son directeur Ernst Stavro Blofeld, n'apparaît effectivement comme commanditaire que dans trois des ouvrages de Ian Fleming : *Opération Tonnerre*, *Au Service Secret de Sa Majesté* et *On ne Vit que Deux Fois*. Sous la plume de John Gardner, il revient dans *Mission Particuliere*. Au cinéma, on retrouve l'organisation dans six opérations : *Dr No*, *On ne Vit que*

Deux Fois, Au Service Secret de Sa Majesté, Bons Baisers de Russie, Opération Tonnerre (et *Jamais plus, Jamais*), les *Diamants sont Eternels*.
Si le Maître de Jeu souhaite développer des missions basées sur les quatre derniers de ces scénarios, il aura tout loisir d'introduire le SPECTRE à sa convenance, mais les deux autres aventures qui existent déjà pour le Jeu de Rôle font apparaître TAROT. Bien que plus proches des développements du cinéma, les scénarios de jeu sont encore très différents des aventures cinématographiques qui, elles-mêmes, n'empruntent parfois que très peu d'éléments à l'œuvre originale de Ian Fleming. La liberté du MJ est donc très grande en ce qui concerne sa propre campagne et les possibilités de variantes sont nombreuses.

S.P.E.C.T.R.E.

SPECIAL EXECUTIVE FOR COUNTERINTELLIGENCE, TERRORISM, REVENGE AND EXTORTION
(Service Pour l'Espionnage, le Contre-espionnage, le Terrorisme, les Règlements et l'Extorsion)

Le SPECTRE est une organisation criminelle secrète et internationale fondée par Ernst Stavro Blofeld. Ses buts sont essentiellement la recherche de profits privés et tous les moyens lui sont bons pour parvenir à ce résultat. Elle n'affiche aucune idéologie politique ni philosophique et loue ses services sans aucune discrimination : *<<Sur le marché de la mort, SPECTRE est totalement impartial.>>*

Ses domaines d'action sont très divers et son sigle n'en fournit que quelques-uns, la vente d'armes et les interventions comme conseillers criminels ou terroristes constituant aussi une part importante de ses revenus.

Comité exécutif

L'association de malfaiteurs est dirigée par un comité exécutif composé d'un nombre variable de membres. Leurs identités sont tenues secrètes et on les identifie au sein de l'organisation par des numéros. Aux premiers jours du SPECTRE, ces numéros d'identification étaient changés à minuit, le premier jour de chaque mois. Par la suite, on prit l'habitude de réserver le n°1 pour le directeur et la rotation s'effectuait à partir du numéro 2. Désormais, l'attribution se fait en fonction de l'importance des actions prévues. Le responsable de l'opération majeure en cours de développement reçoit le numéro 2 et les numéros suivants sont attribués à ses adjoints du comité exécutif. Les autres responsables d'opérations, ainsi que leurs propres adjoints, sont classés par ordre d'importance. Tous les membres du comité possèdent des casiers judiciaires vierges, que ce soit dans leurs pays d'origine, ou dans les fichiers de police internationaux.

Au sein du comité exécutif, on rencontre toujours des représentants d'organisations clandestines nationales ou même internationales. C'est ainsi qu'un certain nombre de sociétés criminelles ou terroristes sont "noyautées" par le SPECTRE alors que, parfois, elles n'ont même pas connaissance de l'existence de cette super-organisation ; elles sont exploitées par l'intermédiaire des agents du SPECTRE. Pour des raisons de sécurité, lorsqu'une organisation est infiltrée, trois (au moins) de ses "agents doubles" siègent au comité exécutif du SPECTRE — ce système triangulaire a fait ses preuves.

Tous les bénéfices encaissés par le SPECTRE sont répartis au sein du Comité Exécutif. 10 % des sommes restent dans les caisses de l'organisation pour les frais et les fonds de roulement, le Directeur perçoit lui aussi 10 % et les 80 % restants sont répartis entre les membres du comité selon leur numéro au moment de l'aboutissement d'un projet. C'est d'ailleurs à ce moment que la numérotation est totalement ou partiellement remaniée.

Opérateurs et Sections

Chaque fois que le SPECTRE met sur pied une opération qui nécessite des compétences d'experts, l'organisation fait appel aux savants ou aux techniciens qui font déjà partie de son effectif, ou elle s'assure la loyauté de spécialistes. Les responsables scientifiques ou techniques des opérations sont intégrés dans le comité exécutif, leurs assistants sont baptisés "Opérateurs" et la main-d'œuvre est constituée par des "Sous-Opérateurs". En règle générale, les sous-opérateurs ne connaissent que très rarement leur employeur au plus haut niveau et tous, pratiquement, ignorent l'intervention du SPECTRE dans l'opération à laquelle ils participent. Le SPECTRE s'attache également à limiter au maximum l'information de ses opérateurs, qui n'ont connaissance de l'existence de l'organisation que lorsque cela s'avère véritablement indispensable. Bien entendu, les membres du Comité Exécutif disposent de pratiquement tous les détails sur les opérations en cours et plus encore sur celles auxquelles ils participent.
En Termes de Jeu : Le Comité Exécutif de SPECTRE est composé de "Méchants Principaux" et de "Complices Privilégiés" aux rangs de *Cerveaux* ou, éventuellement, de *Criminels*. Les Opérateurs sont des *Criminels* et les sous-opérateurs sont des *Voyous*.

En plus de cette division de principe, le SPECTRE répartit ses effectifs, en général ses Opérateurs, en Sections géographiques. Chacune d'entre elles exerce son activité sur un pays ; ainsi il existe une section allemande, une section française, etc. L'activité de ces sections est assez semblable à celle des Stations locales du M.I.6 : elle consiste à accumuler des renseignements sur le pays dont elles s'occupent et à émettre des suggestions sur les actions possibles.

Plus mystérieuse est la Section Exécution ; seul le Directeur connaît son effectif et lorsqu'un membre du SPECTRE découvre l'identité d'un des exécuteurs, il est généralement trop tard pour qu'il puisse dévoiler cette information par la suite. La Section Exécution est chargée d'éliminer d'éventuels fautifs au sein de l'organisation, et parfois des individus extérieurs qui menacent le SPECTRE. Il faut noter que le Directeur ou les responsables



d'opérations sont assez peu enclins à utiliser ses services et qu'ils préfèrent généralement effectuer eux-mêmes ce travail lorsqu'ils en ont l'opportunité.

Le Directeur

<<La rapidité et le bon fonctionnement des moyens de transmission sont, dans le monde d'aujourd'hui, indispensables à l'exercice du pouvoir.>>
— Ernst Stavro Blofeld

Le SPECTRE est indissociablement lié à son créateur, Blofeld. C'est son incroyable personnalité qui a pu réunir tant de criminels sous une même bannière en dépit des haines et des jalousies qu'ils conçoivent parfois les uns pour les autres. Il exige de tous ses hommes une loyauté sans faille et la sanction du moindre manquement — et parfois de l'échec — est généralement la mort qu'il prend plaisir à administrer lui-même par des moyens parfois très inventifs (électrocution sur une chaise du conseil, bassin garni de piranhas, strangulation, etc.). Tous ses hommes ont en lui une confiance absolue et sont persuadés de son infaillibilité.

En Termes de Jeu : Tous les FD des Tâches d'Interaction destinées à pousser un PNJ à changer de camp devraient subir une pénalité si le PNJ concerné est sous les ordres directs de Blofeld.

Ernst Stavro Blofeld

FOR : 11 **DEX** : 8 **VOL** : 13 **PER** : 13 **INT** : 14

COMPÉTENCES (NIVEAU / CHANCE DE BASE) : Charisme (14/27), Combat au Corps-à-corps (10/21), Combat à Distance (10/20), Conduite Auto (7/17), Cryptographie (13/27), Déguisement (11/26), Electronique (14/23), Interrogation (12/26), Sixième Sens (9/22), Torture (9/22), Usages Locaux (8/21).

TAILLE : 1,77 m
POIDS : ? **
AGE : ? *
APPARENCE : Bonne **
POINTS DE CÉLÉBRITÉ : 70
POINTS DE SURVIE : 12
VITESSE : 2
CLASSE DE DÉGATS À MAINS NUES : B
ENDURANCE : 30 heures
CAP. COURSE/NAGE : 40 mn
CAP. CHARGE : 71-95 kg

CHAMPS D'EXPÉRIENCE : Droit, Economie/Affaires, Génie Mécanique, Informatique, Sciences Politiques.
FAIBLESSES : Néant.
IDIOSYNCRASIES : Il caresse en permanence un chat angora, blanc, qui ne le quitte jamais (cela ne constitue pas un *Lien Affectif*)

* Selon Ian Fleming (Opération Tonnerre), Blofeld est né le 28 Mai 1908. Cette précision peut être importante dans votre campagne si vous avez pris la décision de la dater.

** L'apparence de Blofeld est soumise à des variations importantes. On sait qu'il a subi au moins deux opérations majeures de chirurgie plastique et que des traitements divers ont profondément modifié sa silhouette.

BACKGROUND : Ernst Stavro Blofeld est né à Gdynia d'un père polonais et d'une mère grecque. Après s'être inscrit à l'université de Varsovie pour suivre des cours de Sciences Economiques et d'histoire politique, il étudia le métier d'ingénieur et la radio à l'Institut Technique de la même ville. A l'âge de 25 ans, il obtint un poste modeste dans l'administration centrale des P.T.T. car il souhaitait y mettre à l'épreuve sa théorie selon


Ernst Stravro Blofeld

laquelle le fait d'être le premier à disposer d'informations exactes est, en temps de paix comme en temps de guerre, la base de toute décision efficace et permet d'asseoir une réputation. Il se mit à appliquer cette théorie en examinant soigneusement les câbles, les messages radio qui passaient entre ses mains et en se servant de ces informations pour effectuer quelques placements boursiers d'importance réduite.

Un changement dans la nature du trafic postal lui permit d'avoir accès à des renseignements concernant les ravitaillements militaires et à des messages diplomatiques. Il conçut alors que cette correspondance sans intérêt pour lui pouvait avoir une grande importance pour les puissances étrangères. S'intéressant particulièrement aux messages comportant les mentions du genre "Confidentiel" ou "Top Secret", il mit au point un réseau d'informateurs, parfaitement imaginaire mais extrêmement plausible, basé sur les noms des personnages subalternes qui étaient les destinataires des messages qu'il interceptait.

Son réseau fictif baptisé TARTAR, il se mit en contact avec l'attaché militaire allemand qui devint son premier "client".

L'ambition accompagna ses premières rentrées d'argent et il envisagea de diversifier ses clients. Cette expansion lui réussit également et, finalement, à la tête d'une coquette somme, il réussit à cesser cette première activité sans douleur. C'est à ce moment qu'il parvint également à faire disparaître la page de l'état civil de Gdynia sur laquelle il figurait et, muni du passeport d'un marin canadien, il se rendit en Suède. Il voyagea ensuite sous différentes identités avant de louer, sagement, les services d'un autre réseau fictif (le RAHIR) aux forces alliées, ce qui lui permit, à la fin de la guerre, d'être encensé par les vainqueurs.

De là, il fila vers l'Amérique du Sud dont il revint quelques années plus tard et sous l'identité de Ernst Blofeld, pour créer le Service Pour l'Espionnage, le Contre-espionnage, le Terrorisme, les Règlements et l'Extorsion.

Au fil des années, son organisation a développé son influence sur divers groupements de moindre importance et ses domaines d'action se sont diversifiés. Pour des raisons de sécurité, Blofeld, qui est particulièrement sensible à cet aspect de la vie marginale, a déplacé son quartier général à de nombreuses reprises.

Dans le même temps, il a su profiter des progrès de la chirurgie plastique pour changer d'apparence plusieurs fois — allant même jusqu'à sacrifier la forme de ses oreilles afin de revendiquer l'héritage du titre de Comte de Bleuchamp.

Il semblerait d'ailleurs qu'il se soit octroyé l'exclusivité d'une découverte de pointe applicable en remplacement de la chirurgie esthétique et qu'il soit en mesure de reproduire son aspect physique sur des volontaires de son organisation.

Lors d'un passage à Paris, Blofeld a vécu pendant quelques années avec une française qui a donné naissance à Néna, héritière "légitime" pour la direction du SPECTRE.

Néna Blofeld

FOR : 6 **DEX** : 10 **VOL** : 13 **PER** : 10 **INT** : 13

Compétences (Niveau / Chance de Base) : Charisme (14/27), Combat au Corps-à-corps (10/21), Combat à Distance (10/20), Conduite Auto (7/17), Electronique (14/23), Equitation (8/19), Interrogation (12/26),

Nautisme (5/15), Pilotage (4/14), Séduction (10/23), Sixième Sens (9/22), Torture (9/22).

Taille : 1,78 m
Poids : 65 kg
Age : 25
Apparence : Séduisante
Points de Célébrité : -10
Points de Survie : 9
Vitesse : 2
Classe de Dégats à Mains Nues : A
Endurance : 30 heures
Cap. Course/Nage : 40 mn
Cap. Charge : 46-70 kg

Champs d'Expérience :
Beaux-arts, Droit, Economie/Affaires, Informatique, Sciences Politiques, Toxicologie.
Faiblesses : Néant.
Idiosyncrasies : Néant.
Signes Particuliers : Absence de sein gauche (anomalie de naissance)
Background : Pour l'état civil, elle portait le nom de Néna Clavert, orpheline parisienne n'ayant jamais connu sa mère. Elle affirme que son oncle a pourvu à son éducation jusqu'à l'âge de 20 ans. En fait, cet oncle n'était autre que son père, Ernst Stavro Blofeld, de qui elle a appris l'essentiel de ses connaissances.

Elle était passionnée par les Beaux-Arts. A la disparition de son "oncle", elle a pris en charge secrètement la direction du SPECTRE et a épousé, par convenance, un riche américain âgé, Markus Bismaquer. Sous sa direction, le QG du SPECTRE s'est installé dans une maison située au cœur du bayou de Louisiane.

Son attitude de N°1 de l'organisation secrète est tout aussi impitoyable que celle de son père et elle n'a pas apporté de changements significatifs au fonctionnement du SPECTRE. Son anomalie physique peut lui poser quelques problèmes psychologiques dans ses relations avec des personnages très intimes.

[**NOTE** : Néna Blofeld ne devrait intervenir comme directrice dans votre campagne qu'après la disparition de Ernst Blofeld. Jusque là, elle préserve sa véritable identité à tout prix et seul son père connaît toute la vérité. Si elle prend la direction du SPECTRE lors de votre campagne, l'une des toutes premières opérations qu'elle mettra au point sera destinée à se venger de ceux qui auront provoqué la chute de son père.]

Ils ont travaillé pour le S.P.E.C.T.R.E.

Personnages	Poste	Rang	
Méchants Principaux			
Emilio (Maximilian) Largo	Resp. d'op.	Cerv.	(Opération Tonnerre, roman /film)
Ernst Stavro Blofeld	Directeur	Cerv.	(Voir plus haut)
Néna Blofeld	Directeur	Cerv.	(Mission Particulière, roman)
Complices Privilégiés			
Alexei Kronsteen*	Com. Exéc.	Cerv.	(Bons Baisers de Russie, film)
Donovan "Red" Grant*	Sec. Exéc.	Crim.	(Bons Baisers de Russie, film)
Elga Brandt*	Opérateur	Crim.	(On Ne Vit Que Deux Fois, roman/film)
Fiona Volpe (Fatima Blush)	Opérateur	Crim.	(Opération Tonnerre, roman /film)
Irma Bunt*	Opérateur	Crim.	(Au Service Secret de Sa Majesté, roman/film)
Jacques Bouvard	Sec. Exéc.	Crim.	(Opération Tonnerre, roman /film)
Rosa Klebb*	Opérateur	Crim.	(Bons Baisers de Russie, film)
Tetsuro Osato*	Com. Exéc.	Crim.	(On Ne Vit Que Deux Fois, roman/film)
Markus Bismaquer	Opérateur	Crim.	(Mission Particulière, roman)
Walter Luxor	Com. Exéc.	Crim.	(Mission Particulière, roman)
Gardes/Soldats/Techniciens			
Bambi et Thumper*	Sous-opér.	Voy.	(Les Diamants sont éternels, film)
Comte Lippe	Opérateur	Crim.	(Opération Tonnerre, roman /film)
Vargas et Janni	Sous-opér.	Voy.	(Opération Tonnerre, roman/film)
Wint et Kidd *	Sous-opér.	Voy.	(Les Diamants sont éternels, film)
Burt Saxby	Opérateur	Crim.	(Les Diamants sont éternels, film)

(*) Ces personnages figurent à divers titres dans les suppléments du jeu James Bond 007 ; généralement sous l'égide de TAROT. Il sera délicat d'éliminer l'appartenance de Osato et Helga Brandt à l'organisation de Skorpios car ils figurent dans un scénario, mais les autres ne sont présentés dans les règles qu'à titre individuel.

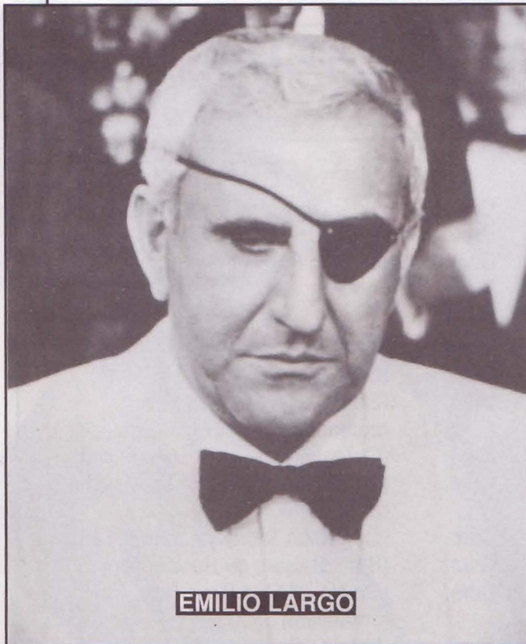
Les repaires du Spectre

Tout au long de son histoire, le SPECTRE a dissimulé son quartier général dans différents lieux de différents pays. La caractéristique commune de ces divers quartiers généraux est la discrétion et le soin apporté à l'édification d'une couverture de façade. Voici quelques-uns des repaires que Blofeld ou son organisation a utilisés. Le MJ pourra s'inspirer de ces installations pour sa campagne.

* Le premier repaire connu du SPECTRE était situé dans les locaux parisiens de FIRCO, au 136 *bis* Boulevard Haussmann. Derrière la façade de la très respectable Fraternité Internationale de la Résistance contre l'Oppression se tenaient des réunions du Comité Exécutif de SPECTRE. La FIRCO, bien que montée de toutes pièces pour protéger le secret de Blofeld, fonctionnait effectivement et les séances du comité criminel auraient pu, en un instant, prendre l'apparence d'un conseil d'administration de la Fraternité, tout à fait officiel (*Opération Tonnerre* — roman et film).

* Blofeld a également installé sa base d'opérations au sommet d'un pic des Alpes, le Piz Gloria, où il a créé une station de sports d'hiver (*Au Service Secret de Sa Majesté* — roman). [ALTERNATIVE : la couverture de son QG était un centre de soin pour le traitement des allergies (film)]

* Pendant un certain temps, le QG



du SPECTRE, sa salle de réunion en tous cas, a été construite dans les sous-sols d'une banque suisse créée en façade. On accédait au QG du SPECTRE en passant par la salle des coffres de la banque ; une clé permettait l'ouverture d'un faux casier commandant l'effacement d'une portion de mur. Le couloir d'accès était surveillé par un système d'identification à rayons X comparant l'image prise à une radio enregistrée (*JAMAIS PLUS, JAMAIS* — film).

* Blofeld a, sous un nom d'emprunt, acheté un château bâti sur l'île de Kyushu au Japon, la façade de son QG était alors l'horticulture (*ON NE VIT QUE DEUX FOIS* — roman). [ALTERNATIVE : Le QG de Blofeld se trouve dans un volcan éteint (*ON NE VIT QUE DEUX FOIS* — film). Le QG de TAROT était également en cours d'installation au Japon (*ON NE VIT QUE DEUX FOIS* — scénario jeu)].

* Après s'être emparé d'un riche industriel de Las Vegas, Blofeld investit son bureau, continue à diriger toutes les sociétés du groupe sans se montrer et utilise pour son compte les différentes installations industrielles (*LES DIAMANTS SONT ETERNELS* — film).

* Récemment, Néna Blofeld, l'héritière de la direction du SPECTRE, a installé son quartier général dans une maison située au cœur du bayou de Louisiane. De la maison ancienne, il ne reste que la façade et l'intérieur a été reconstruit. La réputation de la maison est telle qu'aucun habitant de l'endroit ne s'en approcherait et elle est environnée de marécages habités par des serpents de très grande taille (*MISSION PARTICULIERE* — roman).

Ils ont travaillé pour le Spectre

A chaque opération qu'il prévoit, le SPECTRE fait appel à différents agents qui peuvent, en certaines occasions, être membres d'autres groupements. Voici quelques-uns des membres les plus célèbres de SPECTRE. Leur liste n'est pas exhaustive et ils sont, bien entendu, issus de différents épisodes (figurant entre parenthèses) de la guerre qui oppose le SPECTRE aux défenseurs du monde libre. Certains d'entre eux figurent d'ores et déjà dans la règle ou dans les suppléments du jeu de rôle ; il appartiendra au MJ de décider s'ils obéissent exclusivement à l'une ou l'autre des organisations, ou s'ils "jouent sur deux tableaux". Les autres adversaires pourront être introduits par les MJ à leur convenance.

Emilio Largo

FOR : 13 **DEX** : 12 **VOL** : 14 **PER** : 10 **INT** : 11

COMPÉTENCES (NIVEAU / CHANCE DE BASE) : Agilité (6/18), Charisme (12/26), Combat au Corps-à-corps (12/25), Combat à Distance (8/19), Conduite Auto (5/16), Electronique (4/15), Equitation (8/20), Furtivité (6/20), Interrogation (9/20), Jeu (10/20), Nautisme (13/25), Pilotage (8/19), Plongée (10/22), Séduction (9/22), Torture (9/21), Usages Locaux (4/14).

TALENTS : Connaisseur.
TAILLE : 1,85 m
POIDS : 92 kg
AGE : 40
APPARENCE : Attirante
POINTS DE CÉLÉBRITÉ : 20
POINTS DE SURVIE : 10
VITESSE : 2
CLASSE DE DÉGATS À MAINS NUES : B
ENDURANCE : 32 heures
CAP. COURSE/NAGE : 55 mn
CAP. CHARGE : 96-125 kg

CHAMPS D'EXPÉRIENCE : Collections rares, Informatique, Jeux de réflexion, Natation, Ski nautique.
FAIBLESSES : Néant.
IDIOSYNCRASIES : Néant.
BACKGROUND : Largo est le dernier survivant d'une famille romaine jadis célèbre dont il affirme avoir hérité la fortune. Largo a représenté l'Italie aux jeux olympiques en Natation et a remporté des championnats de Ski nautique à Nassau. C'est aussi un plongeur émérite. Il a fait ses débuts dans la carrière marginale en dirigeant le marché noir, à Naples.

Il a ensuite passé cinq années à se livrer à une contrebande très lucrative à Tanger et les cinq années suivantes à superviser une longue série de vols de bijoux sur la Riviera. Il s'est ensuite joint au SPECTRE où il occupe une position permanente au sein du Comité Exécutif. Après cinq années au service de l'organisation, il a présenté un plan visant à subtiliser deux bombes atomiques aux forces de l'O.T.A.N. Il fréquente souvent les parages de Nassau et il s'y déplace à bord de son bateau, le *Disco Volante*, un yacht aux performances particulièrement élevées.

Fiona Volpe

FOR : 7 **DEX** : 8 **VOL** : 11 **PER** : 12 **INT** : 8

COMPÉTENCES (NIVEAU / CHANCE DE BASE) : Agilité (7/14), Charisme (10/21), Combat à Distance (9/19), Combat au Corps-à-corps (4/11), Crochetage Serrures/Coffres (8/16), Conduite Auto (10/20), Déguisement (5/13), Furtivité (7/18), Interrogation (3/11), Nautisme (5/15), Séduction (13/23), Torture (7/16).

TALENTS : Photographie
TAILLE : 1,75 m
POIDS : 62 kg
AGE : 30
APPARENCE : Séduisante
POINTS DE CÉLÉBRITÉ : 30
POINTS DE SURVIE : 6
VITESSE : 2
CLASSE DE DÉGATS À MAINS NUES : A
ENDURANCE : 30 heures
CAP. COURSE/NAGE : 40 mn
CAP. CHARGE : 46-70 kg

CHAMPS D'EXPÉRIENCE : Néant.
FAIBLESSES : Attirance pour les Membres du Sexe Opposé, Cupidité, Mégalomanie.
IDIOSYNCRASIES : Souvent provoquante dans les actes et les paroles.
BACKGROUND : Fiona Volpe est maintenant un pur produit du SPECTRE. Remarquée tout d'abord par Largo dans son Italie natale, il a parfois eu recours à ses services pour surveiller des rivaux et, au besoin, les éliminer.

Lorsque Largo s'est joint au SPECTRE, elle a été recrutée sur ses conseils et l'organisation lui a fourni la possibilité de développer ses dons jusqu'à ce qu'elle devienne l'un de ses principaux Opérateurs permanents.

Blofeld l'emploie principalement pour surveiller les agissements de ses hommes, ou pour prêter son concours aux opérations de grande envergure. Secrètement, elle appartient à la Section Exécution de SPECTRE, aux ordres exclusifs de Blofeld.

Markus Bismaquer

FOR : 6 DEX : 6 VOL : 10 PER : 11 INT : 10

COMPÉTENCES (NIVEAU / CHANCE DE BASE) : Charisme (3/13), Combat à Distance (8/16), Conduite Auto (5/13),, Equitation (8/17), Jeu (10/21), Pilotage (8/19), Sciences (8/18), Sixième Sens (8/18), Usages Locaux (7/18).

TALENTS : Connaisseur.
TAILLE : 1,73 m
POIDS : 85 kg
AGE : 69
APPARENCE : Stricte
POINTS DE CÉLÉBRITÉ : 10
POINTS DE SURVIE : 7
VITESSE : 2
CLASSE DE DÉGATS À MAINS NUES : A
ENDURANCE : 28 heures
CAP. COURSE/NAGE : 20 mn
CAP. CHARGE : 46-70 kg

CHAMPS D'EXPÉRIENCE : Beaux-Arts, Chimie, Collections rares, Economie/Affaires, Informatique, Natation, Sciences politiques.
FAIBLESSES : Attirance pour les membres du sexe opposé/même sexe, Passion des gravures rares, Cupidité, Démon du jeu.
IDIOSYNCRASIES : Néant.
BACKGROUND : A peine âgé de 23 ans, Markus Bismaquer était déjà multimillionnaire. Son appartenance au Parti Nazi américain le fit exclure du service militaire comme indésirable, pendant la seconde guerre mondiale. Au début des années 50, il entreprit de vendre toutes ses possessions avant de se retirer dans un ranch immense situé à 130 kilomètres d'Amarillo, au Texas. Ce "ranch" comporte quelques 400 000 km² d'un ancien désert qui a été irrigué et construit sur ses ordres. On n'y accède que par un monorail privé ou par la voie des airs. Bismaquer, à plusieurs reprises, a tenté de s'immiscer dans le monde de la politique mais il n'y a jamais été pris au sérieux. Opérateur du SPECTRE, il est marié à Néna Blofeld et se trouve en fait sous ses ordres. Son immense fortune lui permet d'entretenir une petite armée privée et diverses installations qui accueillent des activités clandestines.

HER MAJESTY'S SECRET SERVICE



MINISTRY OF INTELLIGENCE DEPARTMENT 6

PRECISIONS DU SERVICE DE COMMUNICATION INTERNE, ANTENNE DE PARIS

Des "éléments subversifs" ont tenté d'introduire des bribes de désinformation dans les pages de la première édition française du manuel de règles de James Bond 007.

TRAIN/AVION

Tout d'abord, en page 149, certains ont voulu provoquer des retards dans les rendez-vous en intervertissant les tableaux des Voyages par Avion et par Train. Si vous avez cru que cela allait vous permettre d'arriver en retard aux briefings, c'est raté !

CHARISME

Sur la Feuille de Personnage, la tromperie a été plus subtile : des Méchants ont voulu faire croire que leur haute INTelligence allait leur permettre d'améliorer leur Charisme. Et bien c'est faux, ne vous laissez pas impressionner par leur grandes phrases, seule la VOLonté compte. La formule du Charisme est bien celle que l'on trouve dans le chapitre 3, c'est-à-dire [VOL + Niveau de Compétence].

ENTRAINEMENT

Le département Entraînement signale qu'il a reçu récemment une avalanche de demandes extravagantes de formation de la part des agents du service. Il précise à tous les candidats que chacun ne peut obtenir qu'un seul niveau supplémentaire par compétence et/ou un seul point d'amélioration par caractéristique à la fin d'une séance de jeu.

SALAIRES

Puisqu'il semble que tous les fonctionnaires du M.I.6 veulent comparer leur salaire, le Service Investigation et Intervention (on chuchote que ses agents sont mieux payés que ceux des autres services) a décidé de montrer le bon exemple et, à l'image de nos amis russes, d'œuvrer pour la transparence. A titre indicatif, les salaires mensuels de base sont les suivants : Section "00", 5 000£ ; Section des Agents, 3 500£ ; Section des Recrues, 2 000£. Les primes sont variables. La trésorerie vous suggère de jouer de préférence dans les casinos anglais afin que le Département récupère une partie de vos pertes. [NOTE : Ces renseignements confidentiels ne doivent surtout pas être révélés aux confrères étrangers, le service du recrutement serait trop vite débordé !]

Véhicules Terrestres

AUTOMOBILES

SAAB 900 TURBO

MP	LR	Croi	Max	Auto	Fce	Str	Prix
+1	4	100	200	500	2	7	17.000

La Svenska Aeropla AB (SAAB) a été l'une des premières firmes mondiales à présenter des moteurs turbo. La SAAB 900 Turbo est produite depuis janvier 1984. Elle est dotée d'un turbo-compresseur APC. Son poids est de 1315 kg. Avec quelques modifications au système d'alimentation et en la dotant d'un nouveau système d'injection d'eau, elle peut atteindre 290 km/h sur piste.



Ce qu'ils en pensent : *Récemment, James Bond a décidé d'acquérir cette voiture à titre privé et il y a fait installer à ses frais quelques modifications par des sociétés extérieures. Malgré tous mes efforts — et ceux de mon assistante — je n'ai pas encore réussi à découvrir tous les aménagements apportés à cet engin que tout le service surnomme "La Bête Argentée". A ma connaissance, elle est équipée d'éjecteurs de gaz lacrymogènes, d'orifices de tir, d'un flash halogène, d'un "head-up Display", d'un extincteur autonome et d'un radio-téléphone de sécurité. Je connais assez 007 pour penser qu'il a dû prévoir un blindage de la carrosserie et des pneus anti-crevaison.*
Bien que, pour ma part, j'accorderais plus volontiers ma confiance à un véhicule de fabrication nationale, je dois reconnaître que la SAAB 900 se prête fort bien aux divers aménagements que nous avons l'habitude d'installer. — **Q**
En termes de Jeu : Un modificateur de -2 devra être appliqué aux Jets de Persuasion pour obtenir du Service Q des modifications semblables à celles de la Bête Argentée. La SAAB de Bond a été modifiée à ses frais par la firme Communications Control Systems. Elle comporte aussi divers compartiments secrets dissimulés dans l'habitacle.

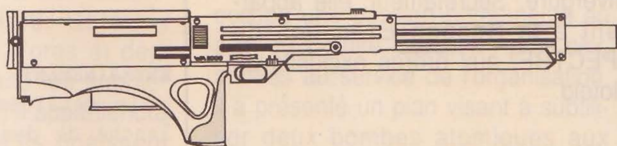
Arme d'épaule

FUSILS/CARABINES

WALTHER 2000

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Prix
+1	2	6	I	100-250	600-750	na	99	-3	2	2000

Le Walther 2000 est un fusil de précision semi-automatique de conception révolutionnaire. Sa longueur totale, de 905 mm, facilite son utilisation dans des espaces réduits mais son poids énorme (7 kg avec son bipied et la lunette de visée) le rend assez pénible à transporter et à tenir à bout de bras. Il peut être équipé de tous les viseurs existants et il est même indispensable de lui adjoindre au minimum une lunette car l'arme elle-même ne dispose d'aucun système de visée (cran de mire et guidon).
Bien que disponible en trois calibres, c'est associé au calibre 300 Winchester Magnum que ses performances sont les plus élevées.



Ce qu'ils en pensent : *James Bond a utilisé cette arme à Bratislava, en Tchécoslovaquie, pour protéger le passage à l'ouest du Général Koskov que l'on craignait de voir menacé par un tireur d'élite du KGB. Nous avions acheminé l'arme sur place et l'avions pourvue d'un système de visée laser et d'un Starlight Scope. Nous savions que la première balle tirée serait vitale mais nous aurions sans doute hésité à augmenter encore le poids de l'arme si nous avions su que 007 avait l'intention de l'utiliser à bout de bras.*
Compte tenu de leur coût prohibitif, nous ne disposons que de deux Walther 2000 actuellement. Nous en avons attribué un à 007 et, bien entendu, 006 a réussi à se faire affecter le second. Nous tentons actuellement d'en obtenir d'autres exemplaires mais nous les confierons en absolue priorité à la section des "00" ou à nos meilleurs tireurs musclés. — **Q**
En Termes de Jeu : Pour utiliser au mieux la précision du WA 2000, le tireur doit disposer de son arme en toute exclusivité et l'avoir réglée pour son propre usage. C'est dans ce cas uniquement que le MP de +1 s'applique. Lors de la création du personnage, le MJ peut autoriser un "tireur d'élite" (CB en Combat à distance supérieure à 20) à choisir ce fusil comme arme de prédilection, au lieu d'un pistolet ; le modificateur de +1 au FD sera alors appliqué chaque fois qu'il se servira de *son* WA 2000.
Les MJ devraient se montrer très attentifs en ce qui concerne l'utilisation de cette arme. Son poids et son encombrement limitent beaucoup ses possibilités de transport. D'autre part, c'est un engin rare et coûteux qui ne doit apparaître qu'entre les mains de PNJ soigneusement choisis.

MALÉFICES

Etre ou ne pas être Fantastique ?

Par Hervé Fontanières

Etre ou ne pas être fantastique? Sacrée question que se pose Hervé Fontanières à propos de Maléfices. Mais, au même titre que la fin ne justifie pas toujours les moyens, l'odeur de souffre qui émane de ce jeu peut très bien ne pas provenir des entrailles de l'Enfer. Jean Ray (pour ne citer que lui) l'avait d'ailleurs très bien compris: le Fantastique est un état d'esprit et ne doit jamais être un procédé...

Etre ou ne pas être Fantastique ?

Maléfices. Pour les fidèles amateurs de ce jeu de rôle, comme pour ceux qui ignorent encore le charme discret du frisson qui passe certains soirs autour de tables dont toutes ne sont pas des guéridons, le mot est évocateur de Fantastique. C'était d'ailleurs bien là le vœu de toute l'équipe de Maléfices: renouer, en cette ère électronique, parée de bits et d'écrans luminescents, avec la douce et étrange chaleur des foyers de bois mort réchauffant le cœur des campagnes françaises, à l'heure où les vieilles gens se souviennent de singulières histoires. Depuis, nous pensons ne pas vous avoir déçus, en vous entraînant, plus que de raison, sur les chemins du surnaturel, en vous contant ces histoires inquiétantes qui, comme nous l'espérons, en font encore frissonner certains.

Mais les amateurs de Maléfices savent par expérience qu'une de ces aventures ne débouche pas nécessairement sur le Fantastique. Rappelez-vous "Délivrez-nous du Mal" (N°4) ou "Le dompteur de volcans" (N°5). Si, à certaines tables d'un autre type, le monstre est toujours au rendez-vous, hordes d'humanoïdes sempiternellement prêtes à se faire hacher menu, ignoble méchant invariablement retranché dans son repère inexpugnable et pourtant définitivement destiné à succomber, disons, sans pour autant dénigrer nos chers confrères, qu'il n'en va pas de même pour Maléfices.

Dès le début, nous avons renoncé à considérer une aventure de jeu de rôle comme une partie de chasse, où le trophée compte plus que la traque. Ainsi, comme le pêcheur qui rejette à l'eau le brochet qu'il a vaincu après tant de patience et d'efforts, nous privilégions la poursuite à la mise à mort ; même si les méchants finissent par connaître le triste sort qui leur revient, justice oblige. Le chemin qui s'ouvre devant vous est tout imprégné de soufre. Mais cette odeur âcre qui emplit mes narines, est-ce véritablement une effluve de l'enfer, ou les relents montant du cagibi de ma concierge?

POUR QUI PAIE LE CRIME ?

Alors qu'au 7 de la Rue Dareau, une nouvelle vieille dame, la troisième en moins de quinze jours, vient de décéder soudainement, les locataires cherchent les causes de cette hécatombe. Certains prétendent que l'endroit est réputé comme malsain depuis des décennies, en raison de l'humidité qui remonte des Cata-combes toutes proches. D'autres, faisant remarquer que toutes les mortes avaient dépassé la soixantaine, penchent pour le crime crapuleux, sans d'ailleurs définir de mobile. D'autres encore pensent à un évadé de l'asile d'aliénés de la Rue d'Alésia. Certains enfin, en privé, reportent tous leurs soupçons sur madame Delgal. Connue pour son caractère susceptible, elle vit seule en recluse depuis des années avec son chat noir, animal sournois et inquiétant. Toujours prête à chercher querelle à ses voisines, Maryse Delgal a eu des mots avec à peu près tous les habitants de la rue, qui fuient comme la peste sa petite silhouette noire et ses regards venimeux, chargés d'on ne sait quelle menace.
Mais le lendemain, lorsqu'on découvre le cadavre de madame Delgal, empalé sur une des piques des grilles du Parc Montsouris tout proche, tout le monde s'interroge de plus belle: vengeance, justice privée, assassinat crapuleux, crime de déséquilibré ou quoi d'autre?
Voici une des énigmes que nous vous proposerons tout au long de cet article, d'abord pour illustrer notre propos, ensuite, pourquoi pas, pour vous donner le départ d'un ou plusieurs scénarios.

Ainsi, si vous désirez créer vos propres scénarios de Maléfices et y ménager le suspens, vous aurez

intérêt à conserver tout au long de votre aventure, cette part d'ambiguïté et d'incertitude qui font tout le charme et l'intérêt du Fantastique.

L'équilibre de l'inquiétude

Contrairement à ce que beaucoup croient, le Fantastique se distingue du "Merveilleux", tout simplement parce que les deux genres ne posent pas leurs bases sur le même monde. Dans le Merveilleux, tout est surnaturel: voler dans les airs, changer le plomb en or, les princes en grenouilles et inversement, voire réveiller les princesses, sont des choses naturelles. Le Fantastique, lui, joue sur le paradoxe. L'histoire fantastique débute dans un monde réel. Ce n'est que par la suite et progressivement que l'irréel s'introduit, s'insinue peu à peu dans les pans de ce bel édifice, le fera se lézarder et peut-être s'écrouler. Mais auparavant, l'auteur nous aura plusieurs fois fait douter de nous-mêmes, osciller tour à tour entre explication rationnelle et hypothèse fantastique.

Ainsi, le surnaturel n'est pas indispensable au Fantastique. L'idée seule qu'il peut exister suffit à créer la peur. Il peut se contenter de rester dans l'ombre, menaçant, sans que l'on sache, même après le mot Fin, ce qui s'est véritablement passé, si le réel a véritablement basculé ou si l'on a été abusé par les circonstances ou les apparences. C'est dans ce balancement entre réel et irréel que se situe la clé d'un bon suspense.

Qui ne s'est attendu, jusqu'aux dernières pages de la célèbre aventure de Scherlock Holmes, "Le chien des Baskerville", à voir surgir du néant La créature monstrueuse et maléfique? Peut-être beaucoup furent, comme moi, secrètement déçus de découvrir, derrière l'image mythique du monstre surnaturel, un simple molosse affublé d'un masque de cuir. Mais nous avons tremblé avec les autres, et c'était le seul souci de Sir Conan Doyle.

Ainsi, pour soutenir l'intérêt de vos scénarios de Maléfices, vous devrez jouez sur cette incertitude, en laissant vos joueurs se demander, le plus longtemps possible, si l'aventure qu'il vivent relève ou non du surnaturel. Et ceci vaudra, quel que soit le choix que vous aurez fait a priori: être ou ne pas être fantastique.

La Foire aux chimères

Machiavélique personnage! Ainsi vous avez choisi de mystifier vos joueurs, en les menant sur les chemins de l'illusion. Pour vous, le Fantastique ne sera qu'un leurre, une diversion qui ne servira qu'à égarer les recherches de vos personnages sur les sentiers de l'étrange, pour une fois stériles. Le choix du ressort véritable de votre histoire peut être multiple: énigme policière, machination, espionnage ou simple fait divers. Nous vous faisons confiance sur ce point. L'article sur la création d'un scénario (JD+ n° 2), pourra vous aider sur ce point. Cette "illusion" de Fantastique se créera de plusieurs manières.

Le hasard peut être le seul "maître" en la matière. En plaçant aux bons endroits et aux bons moments quelques événements fortuits et insolites, vous pourrez créer le doute chez vos joueurs, afin de les envoyer sur une fausse piste. Vous pourrez bien sûr user, à cet effet, de l'inépuisable panoplie du Fantastique qui, bien que du plus pur classique, fait toujours son effet. Quoi de plus inquiétant qu'une lande embrumée parcourue de feux follets pour mettre vos personnages dans l'ambiance, même si la sombre masure qui se profile à travers les squelettes d'arbres dépourvus de feuilles, loin d'être celle de Dracula ou du Docteur Mabuse, n'abrite qu'un couple de fonctionnaires en retraite, assis devant un bon feu. Vous pouvez également être plus subtils...

APPRENTI SORCIER

"Le comte Karlov ne pouvait qu'être coupable. C'était lui-même qui avait fait disparaître son épouse, pour jouir de sa liberté en compagnie d'Olga, sa jeune maîtresse. Le corps de la malheureuse devait être enfoui dans le sous-sol de sa villa. Pour s'en assurer, il fallait y pénétrer de nuit et fouiller la cave.

Entrer dans la propriété fut assez aisé, forcer la porte un peu plus ardu. Nous nous dirigions vers la cave, lorsqu'un bruit nous parvint de l'étage supérieur. Nous nous glissâmes dans l'escalier. Le major Henry se dévoua pour entrouvrir la porte et risquer un œil dans la pièce. Ce qu'il y vit le stupéfia.

Karlov, vêtu d'un large manteau pourpre et coiffé d'un turban, opérait une sorte de cérémonie rituelle, devant une bonne vingtaine de personnes. A l'issue de celle-ci, il passa une lame dans le ventre d'une femme inconsciente allongée devant lui. Le major Henry ne voulut en voir davantage et referma la porte. Nous décidâmes de quitter au plus tôt la maison, n'ayant pas prévu de nous attaquer à tant d'adversaires."



En réalité, le comte Karlov, illusionniste amateur, donnait ce soir-là une petite représentation privée pour quelques amis qu'il avait eus à dîner. La "sacrifiée" était la belle Olga, pour l'occasion sa partenaire, qu'il avait eu trop de mal à convaincre de venir vivre avec lui pour la trucider, scrupules qu'il n'avait pas eus pour son épouse légitime, qui reposait en effet à cinq pieds sous terre, dans un coin de la cave.

Mais cette "intoxication" des personnages peut également faire partie de la stratégie d'un des

"méchants" de l'histoire, afin de détourner des soupçons ou égarer des recherches. Ce méchant peut en outre utiliser ce stratagème pour tenter d'effrayer les personnages ou du moins influencer leurs actions ultérieures.

NE M'APPELEZ PLUS VAMPIRE...

Depuis plusieurs semaines, un petit village du Magne, à l'extrême sud de la Grèce, semble coupé du monde. Aucune nouvelle n'en parvient. Le commerce semble avoir été abandonné par les habitants, dont aucun ne s'est montré dans les villages voisins. Un des cousins d'un villageois, inquiet de ne recevoir aucune nouvelle, décide de se rendre sur place avec deux amis. Lorsqu'il parvient au village, l'homme apprend le décès de son cousin, dont la femme met la plus mauvaise grâce à relater les circonstances. Malgré le mutisme des villageois, l'homme apprend que depuis moins d'un mois, pas moins de quatre personnes sont mortes dans le village, toutes de la même façon lui dit-on, à la suite d'un long et lent dépérissement.
Quelques jours après leur arrivée, les trois hommes découvrent un nouveau cadavre, portant deux blessures à la base du cou et entièrement vidé de son sang. Ceci leur fait immédiatement penser aux Broucolaques, nom grec donné aux vampires. Le fait que les morts résidaient tous dans le même secteur du village, à côté du cimetière, renforce leur conviction. Le pope lui-même (ecclésiastique orthodoxe) fait partie des victimes. Plusieurs tombes du village sont d'ailleurs soulevées, certaines défoncées. D'ailleurs, quand vient la nuit, des ombres errent dans le village, jusque sous les fenêtres des visiteurs, en proférant d'inaudibles menaces.
La vérité est plus pragmatique. Les villageois ont découvert fortuitement qu'une des tombes du village était celle d'un pirate célèbre et qu'elle recélait sûrement un trésor important. Certains d'entre eux ont voulu le récupérer. Le pope, qui s'opposait à la profanation des tombes, a été assassiné. Devant ce forfait, le cousin de notre homme a voulu alerter les autorités du village voisin. Il a été lui aussi exécuté, avec quelques autres qui avaient pris son parti. Les villageois se sont ensuite mis d'accord, d'une part pour ne plus entretenir de rapports avec l'extérieur, d'autre part pour faire croire à d'éventuels curieux que le village était menacé par les vampires.

Double-jeu

Il est également possible d'utiliser le Fantastique, en marge de l'histoire proprement dite, en le faisant intervenir comme simple événement, sans qu'il en soit le ressort principal.
Il peut ainsi faire office de révélateur de renseignements. Vous pourrez par exemple intégrer au scénario une scène concernant l'utilisation d'une Table Tournante ou d'un Verre Spirite (pages 86, 87 et 93 du Spécial Sorcellerie, "A la lisière de la nuit"). Les esprits n'étant pas tous chagrins, il sera également possible d'y faire appel en faisant apparaître un ectoplasme (page 94 et 95, "A la lisière de la nuit"), à moins que vous n'utilisiez le Miroir Enchanté (page 98 et 99 du même ouvrage), ou la boussole alphabet pour communiquer à distance (page 100).
Quoiqu'il en soit, si vos possibilités sont multiples, il sera toutefois judicieux d'éviter de "parachuter", sans souci de cohérence, des objets ou des sortilèges dans un scénario, sous peine de rater votre effet. Nous vous conseillons plutôt, et cette idée sera développée plus loin, d'intégrer le mieux possible les éléments surnaturels, quitte à développer un "mini-scénario" à l'intérieur de l'histoire principale.

LE MIROIR REVELATEUR

Par trois fois, quelqu'un s'était introduit dans l'église pour la saccager et laisser sur le sol ces traces ignobles. Pouvait-on croire le sacristain, qui, emporté par la supersitition, affirmait que c'était l'empreinte même du diable qui marquait l'autel chaque matin? Ou fallait-i,l avec le curé, penser qu'il ne s'agissait là que de vandales, acharnés à braver l'autorité de l'église?
Le vieux Bérenger avait, lui, son idée. Mais pour cela, il fallait se rendre à Dinan, à plus de cent kilomètres de là. Dans le Carmel des Chesmaies, se trouvait une relique des plus précieuses, un miroir qui ,disait-il, nous permettrait de connaître le visage de celui qui s'introduisait ainsi dans l'église. Cet objet, dont lui seul connaissait les propriétés, pourrait, nous assura-t-il, emmagasiner les images durant la nuit, pour les restituer à volonté (A la lisière de la nuit, page 98 et 99).

Attention, car il est parfois dangereux de mélanger les genres. Ainsi, si vous donnez trop d'importance à cet "intermède" surnaturel, il risquera de voler la vedette à l'intrigue principale, en lui faisant perdre de son impact. Ou bien, il apparaîtra comme un "gadget", destiné à pallier les faiblesses éventuelles d'un récit. Aussi, nous vous conseillons plutôt, si vraiment les vapeurs de soufre vous enivrent, de franchir le Styx et de poser avec nous vos pieds sur ce sentier brûlant et rougeoyant qui s'étale devant vous, à perte de vue...

La voie Noire

Certains affirment que le plaisir que l'on prend à un bon repas tient autant à ce qu'il y a dans l'assiette qu'à la façon dont il est présenté. Il en va de même pour une bonne histoire. Il ne suffit pas d'avoir de bonnes idées ; encore faut-il les présenter de façon à captiver le lecteur ou le spectateur. Depuis Bram Stocker, il est paru des centaines de romans, il s'est tourné des dizaines de films traitant des vampires. Mais bien peu sont arrivés à la hauteur de Dracula. Nombreux sont les réalisateurs qui ont pris pour thème le délire d'un savant fou, rêvant de transformer

des animaux en humains ou inversement. Mais combien ont réussi, comme Wells, à recréer l'angoisse diffuse qui ne cesse de croître tout au long de "L'île du Docteur Moreau"? Les histoires de possessions diaboliques, et de retour de l'Antéchrist sur terre sont légion. Mais qui a rendu aussi bien qu'Ira Levin dans son "Bébé pour Rosemary", cette atmosphère insoutenable d'étouffement progressif?

N'est pas Edgar Poe, Gustav Meyrinck ou Stevenson qui veut. Mais tous ces écrivains fantastiques utilisent, chacun avec leur talent propre, ce dosage subtil entre le réel et surnaturel, où l'angoisse se devine plus qu'elle ne se montre, où la peur se nourrit avant tout d'inconnu. N'oubliez jamais que le Fantastique n'est pas exactement l'horreur. Dans Maléfices, la peur est moins terreur qu'angoisse, la menace vient d'une ombre, d'un sentiment diffus de danger, d'une porte laissée entrouverte.

L'apparition du sorcier, du monstre, voire du diable en personne se prépare. Car finalement, si la frayeur ne nous mettait pas les sens en ébullition, Lucifer lui-même ne semblerait-il pas un peu ridicule, avec sa tête de bouc et sa queue fourchue?
Pourvu qu'il ne m'entende pas...

PAS DE FUMEE SANS FEU

Nous nous tenions à l'extérieur du cercle, tracé à terre à l'aide de charbon et de chaux. Les fumées colorées des encensoirs envahissaient peu à peu la clairière, masquant progressivement les étoiles, et faisant paraître horriblement lointains les premiers arbres de la forêt toute proche.
Bientôt, on n'entendit même plus les cris furtifs qui nous parvenaient tout à l'heure des sous-bois. Nous nous apercevions à peine les uns les autres. Soudain, un crépitement léger prit naissance tout autour de nous. Il enfla rapidement, pour devenir grondement, alors que des lueurs apparaissaient ça et là, comme si la forêt avait pris feu.
Nous nous trouvâmes bientôt totalement entourés d'un mur de flammes, quand une voix étonnamment douce nous parvint :...

Magic-Market

Comme nous l'avons dit plus haut, il faut éviter de plaquer un enduit fantastique sur votre scénario, par exemple en utilisant sans discernement les sorts ou les objets indiqués dans les deux spéciaux déjà parus, "A la lisière de la nuit" et "le Bestiaire". Ces deux ouvrages sont riches, puisqu'ils vous proposent près de cent sortilèges et objets magiques. Mais il ne s'agit pas d'y puiser à tort et à travers, simplement pour donner à un scénario un ressort qu'il n'a pas. Votre histoire n'aura pas plus d'intérêt si vous offrez à vos personnages la connaissance d'une demi-douzaine de sorts et la possession d'autant d'objets enchantés. Les personnages, du moins tels que nous les concevons, ne participent pas à une aventure pour faire leur marché, même si les sorcières ont le leur (voir le sort "le marché de la sorcière", page 49, A la lisière de la nuit).
De plus, les sorciers ne tiennent pas boutique comme de vulgaires colporteurs aux coins des rues. Gardez-vous de banaliser la magie noire ou blanche en en abusant. Conservez au "Grand Art", le mystère dont il s'entoure lui-même encore aujourd'hui. N'est-ce pas, Judith ? (voir "Les soirs de la magie", pages 3 et 4 d'"A la lisière de la nuit").
Si vous désirez utiliser à bon escient les deux numéros spéciaux de Maléfices, nous vous conseillons d'intégrer le plus possible les sorts ou les objets choisis à vos scénarios.

CLAIR DE FLAMME

Le vieil Alfred nous avait pourtant prévenus. Mais aucun de nous ne s'était méfié, lorsque nous avions pénétré dans la pièce, de la lumière blafarde de cette bougie, posée sur la table. Si nous avions regardé de plus près, nous aurions cependant remarqué l'aspect insolite du chandelier, qui représentait une main humain, admirablement reproduite, trop admirablement.
Sophie s'aperçut, trop tard, qu'il s'agissait en fait d'une véritable main, à moitié momifiée. Avant que nous réalisions, chacun de nous se retrouva stupéfié, parfaitement immobile et pourtant totalement conscient de tout ce qui se passait dans la pièce. Personne ne put esquisser le moindre geste lorsque l'abominable Von Blatz sortit de sa cachette. Il nous nargua un moment, fort de sa puissance, nous assurant que jamais personne ne parviendrait à le retrouver. Avant de partir, il voulut, comme il le dit, "nous laisser un souvenir indélébile de lui". Il sortit alors un rasoir, et sous nos yeux horrifiés, taillada lentement, posément, la joue de la pauvre Sophie d'Albret, lui laissant à jamais une cicatrice affreuse sur le visage.
Ensuite il partit, sans que personne n'ait pu l'en empêcher. Et il nous fallut attendre encore plusieurs heures, que la bougie ait fini de se consumer, avant de retrouver l'usage de nos membres et de la parole...
(Voir "La main de Gloire", "A la lisière de la nuit", page 73)

Si l'histoire s'y prête, vous pouvez même imaginer, à l'intérieur de l'intrigue, un mini-scénario, qui pourra consister en une petite quête, visant à trouver un objet indispensable à la poursuite de l'action.

MON ROYAUME POUR UN BATON

Charles Vernon n'avait jamais pratiqué de rituel de magie, qu'elle fut blanche ou noire. Il était clair, Judith l'avait prévenu sur ce point, qu'il courait un grand risque s'il se lançait dans cette expérience sans aide. Il fallait donc augmenter ses chances de réussite et diminuer les risques d'accident, en trouvant un moyen d'augmenter son contrôle sur le sortilège.
Plusieurs choix s'offraient à Charles:
- Confectionner ou faire confectionner un pentacle qui, en tant que support occulte, lui donnera un bonus de 3 sur son jet (A la lisière de la nuit, page 11).
- Confectionner le "Breuvage de crapaud" (Bestiaire, page 31). Ceci est plus facile que pour un

pentacle, mais ne donne qu'un bonus de 2.

- Confectionner un bâton de sorcier, opération longue et difficile, réservée aux sorciers confirmés (Seuil de pratique: 17).
- Voler le bâton d'un sorcier, ce qui somme toute est à la portée de n'importe qui.

Charles Vernon choisira cette dernière "méthode". Apprenant la présence, au col de la Ferté, d'un vieil homme réputé pour ses relations privilégiées avec les démons, il s'y rendra. Effectivement, l'homme parcourt la montagne à longueur de journée, sans jamais se séparer d'un long bâton de chêne. Ne doutant pas un seul instant qu'il s'agit de l'objet qu'il cherche, Charles n'hésitera pas à fracasser la tête du vieil homme pour s'emparer du précieux bâton.

Comme vous le savez déjà, la sorcellerie est un "art" souvent exigeant quant aux conditions matérielles. Certains sortilèges demandent des ingrédients assez peu courants (c'est le moins qu'on puisse dire, par exemple, pour des écailles de poisson-volant ou une tête de lion!). De plus, la réalisation d'un sort exige parfois de se dérouler à un endroit et à un moment bien précis. Ainsi, vos personnages pourront être obligés d'oublier momentanément l'énigme qui les intéresse, afin de réunir les conditions favorables à la réalisation du sort, ce qui ne sera pas toujours facile!

NAUFRAGEURS NAUFRAGÉS

Un jour ou l'autre, comme trop souvent ces derniers mois, ils reviendraient. Les pirates passeraient la pointe de la presqu'île, au fond de la baie, avant de fondre sur le petit village. Ils pilleraient, violeraient, tueraient, avant de s'en retourner, jusqu'à la prochaine fois. Le conseil des anciens décida d'aller voir Almira, la vieille folle qui croupissait dans sa cabanè, au sommet de la falaise. Celle-ci affirma qu'elle pourrait couler sans aucun problème le bateau des pirates.

Pour ce faire, il était nécessaire de pêcher huit murènes un soir de pleine lune, puis de les vider, en prenant soin de ne pas abîmer les peaux, ce qui, pour les pêcheurs de Tarmira, était monnaie courante. Mais il fallait emplir ensuite ces peaux flasques du sang et de la poudre d'os, provenant de la dépouille d'une veuve de marin mort en mer. Ce n'était pas ce qui manquait dans ce petit village de Sicile. Mais qui devait-on sacrifier, sans avoir d'ailleurs la certitude que le maléfice donnerait les effets escomptés? (Sort "La malédiction de la pieuvre", Bestiaire page 76).

Réactions en chaîne

A la lecture des numéros spéciaux de Maléfices, vous aurez peut-être remarqué que les sortilèges présentés sont souvent liés les uns aux autres .

Il est bien évident qu'un pacte avec le diable ne pourra se réaliser que si l'on est dans un premier temps capable d'évoquer le démon (A la lisière de la nuit, pages 14 et 15). De même, l'acquisition d'un familier sera impossible si l'on n'a pas au préalable signé de pacte. Comme l'a montré l'exemple de Charles Vernon présenté plus haut, il est bon, lorsqu'on veut lancer un sortilège, d'utiliser un ou plusieurs supports occultes, pour diminuer les risques d'effets incontrôlés.

Mais nombreux sont les sortilèges qui peuvent être combinés, augmentant ainsi les chances de réussite ou facilitant leur réalisation.

Par exemple, le sort "Les fers à cheval" (Bestiaire, page 20), permet de se rendre dans un lieu propice à l'évocation du démon, ce qui bien sûr facilitera ce dernier rituel. Par ailleurs, le sort "Inspirer des sentiments de haine", ne peut être utilisé que les jours d'orage, de grand vent ou de tempête. On pourra remédier à cet inconvénient en maîtrisant également le sort "Contrôler les éléments", qui donne le pouvoir de provoquer à volonté les perturbations atmosphériques désirées, à moins que l'on ne préfère "La conque du Triton" (Bestiaire, page 69), son équivalent en mer.

A vous, en parcourant les deux numéros Hors-Série de Maléfices, d'en découvrir toutes les subtilités, et en créant vos propres scénarios, d'enrichir un jeu qui, comme nous l'espérons, ne cessera de vous dévoiler de nouvelles possibilités et de vous ouvrir des horizons inexplorés. ■



STAR WARS

Aux Services Secrets de la Galaxie

par François Kervinel

Si La Guerre des Etoiles était un conflit "ouvert", la Rébellion n'existerait plus depuis longtemps. En termes de puissance pure, elle n'a en effet aucune chance contre l'Empire. Guerre révolutionnaire et guerre de guérilla, ce conflit est également une guerre secrète. Dans l'ombre des systèmes stellaires, les espions des deux bords se livrent une lutte sans merci...

La guerre des secrets

Il ne viendrait jamais à l'idée de Mon Mothma et des autres membres du Haut Commandement de l'Alliance d'affronter l'Empire de front. Les puissants Destroyers Stellaires et les hordes innombrables des troupes de chocs auraient vite fait de juguler un soulèvement qui se révèle de jour en jour plus menaçant pour la suprématie galactique de Palpatine.
La guerre menée par la Rébellion obéit à deux impératifs stricts qui, même s'ils ne lui promettent pas une victoire à long terme contre la puissance écrasante de l'Empire, lui permettent de résister aux moyens formidables mis en œuvre pour écraser toute opposition.
Le premier de ces impératifs, c'est l'application des principes classiques de la guerre révolutionnaire:
1) Mobilité extrême de petites unités autonomes effectuant des actions de guérilla. Les chasseurs stellaires de l'Alliance, grâce à leurs possibilités hyperspatiales, peuvent frapper vite en des points stratégiques, sans avoir besoin d'un soutien logistique important, avant de repartir aussi rapidement qu'ils sont venus.
2) Recherche d'un soutien "politique" au sein de la population galactique. La Rébellion mène en effet une action de propagande (ou de "contre-propagande") anti-impériale grâce à des réseaux de vidshows pirates.
3) Recherche de nouveaux alliés "actifs". Des ambassadeurs de l'Alliance œuvrent sans relâche pour amener de nouvelles planètes à participer ouvertement à la résistance contre l'Empire.
4) Détournement du matériel utilisé par l'Empire. Palpatine est en effet le plus grand "fournisseur" de la Rébellion. En attaquant les convois et les entrepôts impériaux, celle-ci peut en effet se procurer les équipements et le ravitaillement qui lui font cruellement défaut.
Mais le deuxième impératif qui régit la guerre des Rebelles, et sans lequel elle serait absolument impossible, c'est le secret. L'Alliance mène une lutte inégale contre l'Empire. Ses moyens en matériel et en hommes sont terriblement limités. Les succès qu'elle a remportés jusqu'à présent ne sont dus qu'à la poignée de leaders charismatiques qui composent sont Haut Commandement. Celui-ci a trouvé refuge dans une base ultra-secrète d'où ils coordonne toutes les activités anti-impériales. Si Vador ou Palpatine réussissent un jour à trouver cette base, c'en sera fini du combat pour la liberté...
Dans Star Wars, les missions d'espionnage peuvent se prêter à l'organisation d'une campagne originale, à moins que vous ne préfériez les utiliser épisodiquement pour renouveler vos aventures.

Le Bureau de la Sécurité Impériale

Organisme hautement hiérarchisé et organisé, le Bureau de la Sécurité Impériale dépend directement de l'Empereur lui-même. Sa tâche consiste à repérer et à liquider les espions rebelles qui se sont infiltrés dans les rangs de l'Empire. Pour ce faire, tous les moyens sont bons: délation, torture, intimidation, élimination impitoyable des suspects, etc.
Le B.S.I. a un rôle de défense "interne". Il ne s'intéresse pas à la collecte de renseignements extérieurs à l'Empire. Ses services administratifs se consacrent essentiellement à l'épluchage des milliards de dossiers personnels qui concernent les citoyens de l'Empire. Qu'une anomalie soit relevée dans un dossier, qu'un individu du système X ait seulement un jour exprimé une certaine sympathie à l'égard de la cause rebelle, aussitôt les services répressifs du B.S.I. sont alertés et se mettent en quête du suspect.
Le B.S.I. n'a que faire de notions abstraites telles que les "droits de l'individu" ou les "droits de la défense". Seule compte pour lui l'efficacité de son action. Sa devise pourrait être "Dans le doute... ne t'abstiens pas!". Un suspect est toujours considéré a priori coupable, à moins qu'il ne puisse faire la preuve de son innocence, ce qui n'est pas facile. Or

un ennemi de l'Empire ne mérite qu'une seule peine: la mort. Mais, avant de mourir, il sera abondamment interrogé. De sérum de vérité en tortures raffinées, il révélera tout ce qu'il sait. N'oublions pas, en effet, que si Leia a résisté aux interrogatoires de Vador et Moff Tarkin, c'est seulement parce qu'elle avait été "conditionnée" pour ne pas succomber aux techniques d'investigation impériales et parce qu'elle a bénéficié d'un traitement de faveur, par égard à son rang.
Dans le jeu: le B.S.I. est une sorte de "gestapo" impériale. Quand vous devez faire intervenir cet organisme, inspirez-vous du comportement des "gestapistes" allemands de la seconde guerre mondiale. Les officiers du B.S.I. sont brutaux et sadiques (souvenez-vous de Bareez dans l'aventure "Percée Rebelle" du livre de règles). Ils ont sous leurs ordres des soldats impériaux standard (caractéristiques: voir p. 84 des règles).

Le contre-espionnage de l'Alliance

L'Alliance ne dispose pas d'un organisme comparable au B.S.I.. Bien sûr, les services de sécurité de la Rébellion examinent attentivement les dossiers de toutes les nouvelles recrues, mais ils n'ont pas les moyens, ni le temps, de tenir à jour ces dossiers ; il leur faut donc utiliser d'autres techniques pour se prémunir contre les infiltrations.
C'est pourquoi l'Alliance est extrêmement structurée et "cloisonnée". Un nouveau Rebelle n'entre en contact qu'avec un minimum de personnes. Il ne connaît généralement qu'un supérieur hiérarchique et quelques collaborateurs habituels. De telle sorte que s'il est arrêté, ou s'il se révèle être un espion impérial, il ne peut dénoncer que très peu de gens et ne mettra ainsi pas toute la Rébellion en péril. En règle générale, il faut avoir fait ses preuves avant d'apprendre quelques véritables "secrets".
Sur de nombreuses planètes, l'Alliance entretient des "cellules de résistance autonomes" (C.R.A.). Ces C.R.A. n'ont aucun contact les unes avec les autres et reçoivent leurs ordres "d'agents-relais" qui évitent en principe de rencontrer en personne leurs responsables. Les échanges d'informations et d'instructions se passent le plus souvent par messages interposés.
Ces C.R.A. ont deux tâches principales:
1) Organiser la résistance locale et mener des actions ponctuelles dans le cadre d'une stratégie définie par les instances supérieures de la Rébellion.
2) Recruter de nouveaux membres pour le compte de l'Alliance, les mettre à l'épreuve et - au bout d'un certain temps - signaler les agents de valeur qui pourront, le cas échéant, être mutés dans une base secrète.
Mais même si un espion impérial parvient jusqu'à une base rebelle, il n'en sera pas forcément plus avancé pour autant. Les coordonnées exactes des bases sont gardées secrètes... y compris pour la majorité de leur personnel. En outre, les commandants d'une base de l'Alliance connaissent - au mieux - la localisation d'une seule autre base par laquelle leur parviennent les ordres. Ainsi, un espion peut très bien se trouver dans une base rebelle, sans avoir la moindre idée de l'endroit où elle est située...

Le Matériel des espions

Pour pouvoir accomplir leurs missions, les agents secrets ont besoin d'un matériel spécifique, bien adapté aux exigences de leur dangereuse profession. Les équipements présentés ci-dessous ne sont que des exemples. N'hésitez pas à inventer vos propres "gadgets", en vous rappelant bien qu'ils ne doivent qu'être "prêtés" aux PJ le temps d'une mission. Ils coûtent cher et la Rébellion ne peut pas se permettre de les distribuer à tout va...

Déguise-kit
Un "déguise-kit" est constitué d'un assortiment de fards et de prothèses diverses: perruques, dentiers, griffes postiches, rembourrages gonflables

DANS LES GRIFFES DU B.S.I.

Si les PJ sont arrêtés par le B.S.I., ils sont alors interrogés selon une procédure "classique" et immuable. Cette procédure se décompose en trois phases successives. Note: si le B.S.I. est absolument convaincu de la culpabilité d'un personnage, la deuxième phase lui est immédiatement appliquée.

Phase I. Mise en condition. Durée: 3 jours. Le personnage est enfermé dans une cellule individuelle de 1m^3. Cette cellule est éclairée en permanence et soumise à une surveillance vidéo constante. Tous les 1/4 d'heure, un intense bruit "blanc" est émis dans la cellule, empêchant ainsi tout sommeil. Chaque jour, le PJ est interrogé par des spécialistes pendant trois heures: faites alors faire un jet de dommages de 2D à son joueur. Toutes ses déclarations sont analysées par ordinateur et confrontées à celles des autres suspects. Si, au bout de trois jours, le PJ ne s'est pas trahi (3 jets difficiles réussis en Escroquerie), il est libéré. Sinon, on passe à la phase II.

Phase II. Ereintement. Durée: 1 jour.
Le personnage est lié à une chaise électrique pendant 12 heures. On lui fait une injection d'un produit paralysant ses glandes endorphines: la douleur causée par les secousses électriques est intolérable! Si le PJ ne révèle rien de ce qu'il sait, il subit alors 5D de dommages. Il doit en plus effectuer un jet difficile en Perception pour éviter de sombrer dans la folie. Si le personnage est encore vivant et (relativement) sain d'esprit après cette journée, il est soumis dès le lendemain à la troisième phase.

Phase III. Lavage de cerveau. Durée:...
Le PJ est enfermé dans un caisson d'isolation sensorielle et on le soumet à diverses "suggestions". Chaque jour, il doit faire un jet de Perception difficile. Si le jet est réussi, il souffre, mais il tient bon (Note: ses blessures physiques peuvent guérir dans le caisson). Si le jet est manqué, il peut se produire deux cas de figure: si le jet est inférieur ou égal à 10, le PJ devient irrémédiablement fou à lier; si le jet est supérieur à 10, il est alors "retourné", révèle tout ce qu'il sait au B.S.I. et se met au service de l'Empire.



ou modelables. Il se présente sous la forme d'un petit conteneur d'une trentaine de centimètres de long et permet à un espion - selon la légende - de prendre toutes les apparences qu'il désire. Une plaisanterie en vogue dans les services secrets ne dit-elle pas : "Evitez de vous appuyer contre un arbre dans les parages d'une garnison impériale, vous risqueriez de fatiguer un de nos vaillants agents!"... Mais il y a une marge entre la légende et la réalité. Et s'il est vrai que les déguise-kits d'aujourd'hui sont extrêmement faciles à utiliser et permettent des transformations surprenantes, il ne faut pas en attendre des miracles.

La compétence Déguise-Kit relève de la Perception et est égale, au départ, à la compétence en Dissimulation-Discrétion. Pour utiliser cet équipement, un PJ doit réussir un jet de compétence. Le facteur de difficulté de base de ce jet est "très facile", mais il est modifié en fonction du résultat que l'on souhaite obtenir.

Modificateurs des déguise-kits:

+1 niveau de difficulté. Si le PJ désire prendre l'apparence d'une personne de l'autre sexe, d'un extra-terrestre inconnu, d'un individu très différent de lui-même par sa taille, d'un personnage moyennement célèbre, etc.

+2 niveaux de difficulté. Si le PJ désire prendre l'apparence d'un extra-terrestre d'une race bien connue, d'un personnage très célèbre, etc.

Les modificateurs ci-dessus sont cumulatifs, jusqu'à concurrence de "très difficile". Ainsi, si un personnage désire prendre l'apparence d'un personnage très célèbre (+2 niveaux de difficulté) qui n'appartient pas au même sexe que lui (+1 niveau), son jet de compétence sera "difficile".

Note: les modificateurs fournis ici ne sont que des suggestions, le MJ est libre d'apprécier les circonstances. Si le jet en Déguise-Kit est raté, le PJ ne bernera personne, sinon lui-même. Même s'il est réussi, un observateur attentif devinera la supercherie en réussissant un jet "difficile" en Perception.

Caméra oculaire

Cet appareil photo a l'apparence d'une lentille de contact normale et permet de prendre une cinquantaine de clichés. Son déclenchement est provoqué en clignant de l'œil d'une façon bien particulière. Malgré leur relative discrétion, ces caméras oculaires sont facilement détectées par les systèmes d'identification qui fonctionnent à partir de la forme et de la couleur des yeux.

Blaster de mission

Ce pistolet-blaster a l'apparence d'une arme classique, mais il est fabriqué dans une matière absolument indétectable par les scanners et les appareillages de sécurité classiques. Du fait de sa fragilité, cette arme ne peut tirer qu'une dizaine de coups. Utilisez les caractéristiques d'un mini-blaster.

Micro-grenades

Ces grenades à la détonite ne sont pas plus grosses que des œufs de pigeon. Elles produisent une énorme quantité de fumée (+1D à Dissimulation-Discrétion, -1D pour les tirs). Elles ne font que 2D de dommages, mais ont les mêmes caractéristiques (portée) que les détonateurs thermaux.

Mini-injecteurs

Ces minuscules seringues sont destinées à être dissimulées sous les ongles (ou les griffes) du PJ. Il suffit alors à ce dernier d'effleurer un ennemi pour lui injecter instantanément une dose de soporifique, ou même un poison.

Cocon de secours

Appelé aussi "sarcophage" par les espions vétérans. Il s'agit là d'une capsule de secours "transportable". Pliée, elle peut être logée dans un conteneur de la taille d'une valise. Dépliée, elle ressemble à une sorte de sac très épais et peut contenir une personne. Elle est dotée d'équipements miniaturisés permettant de survivre pendant 3 heures dans l'espace, et possède une balise de détresse codée. En cas d'extrême urgence, un espion peut ainsi s'éjecter dans l'espace depuis un vaisseau ennemi et espérer survivre pendant quelques heures. Il est cependant évident qu'il n'aura aucune chance de s'en sortir si une récupération très rapide n'a pas été prévue...

Bouclier atmosphérique "jetable"

Il arrive parfois, pour les besoins d'une mission, qu'un espion soit largué en scaphandre spatial juste en dehors de l'atmosphère d'une planète. Il lui faut alors employer un bouclier atmosphérique, avant de pouvoir faire usage d'un parachute. On utilise souvent pour cela un bouclier "jetable": une sorte de "traîneau" en matière synthétique équipé de propulseurs directionnels qui ne peut être utilisé qu'une seule fois. Note: l'utilisateur doit réussir un jet "facile" en Pilotage

de Vaisseau pour ne pas se consumer en pénétrant dans les couches supérieures de l'atmosphère...

Omniscan

Ces senseurs, gros comme une boîte d'allumettes, sont de véritables merveilles technologiques. Il s'agit en fait de détecteurs de formes de vie et d'énergie miniaturisés. Un omniscan peut - en principe - détecter toute forme de vie dans un rayon de 20 mètres. Il peut également signaler la présence d'une source d'énergie, telle qu'un chargeur de blaster, se trouvant à proximité.

"Débloqueur"

Il s'agit là d'un appareil électronique complexe, et pourtant miniaturisé (pas plus gros qu'un paquet de cigarettes), qui permet - en principe - d'ouvrir toutes les serrures informatiques. Pour l'utiliser, lancez d'abord 4D afin de déterminer la "résistance" d'une serrure. Il faut ensuite réussir un jet de Prog.-Rep. d'Ordinateur supérieur ou égal à cette résistance, pour la forcer. Une tentative tous les quarts d'heure.

Mini-communicateurs

Il existe une infinie variété de communicateurs de taille réduite et il est impossible d'en faire ici la liste. Citons simplement les micro-émetteurs implantés dans les os, les mini-balises que l'on place sur un objectif pour signaler ses coordonnées à l'artillerie, les mini-brouilleurs capables d'interrompre pendant quelques minutes les émissions des appareils de transmission courants, etc.

Propulseur dorsal

Directement inspiré (ou est-ce l'inverse ?) des propulseurs employés couramment par les Chasseurs de Prime, ces mini-répulseurs individuels pèsent 10 kilos environ et ont une autonomie de 10 minutes en atmosphère ou de 2 heures dans l'espace (quand ils sont employés comme propulseurs "directionnels"). Très difficiles à piloter, ils peuvent se révéler dangereux entre des mains inexpertes ; pour éviter de s'écraser au sol, il faut réussir un jet "facile" en Répulseurs au moment du décollage et de l'atterrissage, ainsi qu'une fois par round quand on se déplace à moins de 5 mètres du sol.

Caractéristiques:

Poids: 10 kilos
Passager/Equipage: 1
Vitesse: 1D (2D dans l'espace)
Maniabilité: 3D
Carrosserie: 0
Altitude maximum: 200 mètres en atmosphère, utilisation possible dans l'espace.

Les Agents de l'Empire

Les Renseignements Impériaux

Placés directement sous l'autorité de l'Empereur, les Renseignements Impériaux forment une organisation bien rodée aux activités multiples. De la collecte d'informations à la propagande, en passant par l'assassinat de personnalités politiques douteuses, ils s'occupent de toutes les "basses œuvres" de l'Empire.
Nous nous attacherons surtout ici à parler des activités d'infiltration de la Rébellion auxquelles se consacrent essentiellement les Renseignements Impériaux.

Le maître des Renseignements Impériaux

On trouve à la tête des Renseignements un personnage aussi obséquieux qu'efficace: le Major Herrit. Comme beaucoup d'officiers impériaux, Herrit s'est hissé à son poste à la force du poignet: en éliminant tous ses rivaux. Jusqu'à présent, son travail a apporté toute satisfaction à Palpatine qui le considère comme un serviteur capable et dévoué. On comprend d'ailleurs mieux le caractère obséquieux d'Herrit quand on sait que 14 officiers se sont succédés à son poste au cours des six mois qui ont précédé sa nomination... Le Major n'a qu'un problème, mais de taille: le Seigneur Vador. Ce dernier considère en effet les Renseignements comme étant un ramassis d'incompétents, or Herrit a reçu l'ordre de collaborer autant que possible avec le Sombre Seigneur du Sith. Il s'ensuit parfois quelques "frictions" regrettables.

Les taupes impériales : infiltration, déstabilisation et espionnage

Le problème pour les Renseignements Impériaux n'est pas tant de "pénétrer" la Rébellion, que de faire un travail de sape efficace une fois infiltré.

Le cloisonnement des Cellules de Résistance Autonomes (voir Le Contre-Espionnage de l'Alliance) empêche les impériaux de "noyauter" correctement les sphères supérieures de l'Alliance. Après quelques opérations d'infiltration classiques, qui n'ont abouti qu'à l'arrestation de quelques sous-fifres de la Rébellion, les Renseignements se sont résolus à employer une stratégie à long terme. Les agents "infiltrateurs" de l'Empire sont désormais des taupes: des espions "dormants" qui ne passent à l'action qu'au bout d'un certain temps, lorsqu'ils sont parvenus à s'introduire dans des postes-clés de l'ennemi. Ces taupes n'ont rien de "James Bond" du futur. Elles essayent en fait de ressembler le plus possible à des Rebelles moyens. Elles ont généralement la réputation de bien faire leur travail et sont en fait des maîtresses de l'hypocrisie... Car s'il est toujours important pour l'Empire d'obtenir des informations sur la Rébellion, il est tout aussi important pour lui de "déstabiliser" son adversaire. C'est à cela que s'emploient également les taupes, en répandant des rumeurs défaitistes, en paralysant - autant que faire se peut - les actions de la Rébellion, etc. Quand leur situation devient "chaude" (quand ils courent vraiment le risque d'être démasqués), ces espions appliquent alors une tactique dite "du coup de pied dans l'essaim" (nom donné par Herrit): ils essayent de récupérer le plus d'informations possibles, ils sabotent tout ce qu'ils peuvent... et ils s'enfuient aussi vite que possible!

Jouer un agent de l'Empire

Il n'est bien sûr pas question d'aller à l'encontre de l'esprit de Star Wars: il ne s'agit pas de faire jouer



de façon permanente des Impériaux qui luttent contre la Rébellion.
Il peut néanmoins être très intéressant d'introduire un agent de l'Empire au sein d'un groupe de joueurs. Ces derniers découvriront alors un danger auquel ils ne s'attendent peut-être pas. En instillant un peu de paranoïa dans vos campagnes, vous leur donnerez plus de saveur et rendrez mieux cette atmosphère de conflit permanent qui caractérise La Guerre des Etoiles. Un conflit dans lequel l'Empire se permet tous les coups, même les coups bas...
Lorsqu'un (bon) joueur désire changer de personnage, ou quand il désire remplacer un PJ qui est mort, vous pouvez alors lui proposer de jouer une "taupe" de l'Empire. Vous devez évidemment lui faire cette proposition en privé en lui faisant promettre de ne rien révéler aux autres joueurs. S'il accepte, donnez-lui la fiche Agent Impérial que nous vous fournissons. Laissez-le personnaliser cette fiche, puis demandez-lui de remplir une fiche classique (ex: Pilote, Chasseur de Prime, etc.). Cette dernière correspondra à sa "couverture". C'est celle qu'il montrera aux autres joueurs, tandis qu'il gardera cachée sa fiche d'Agent Impérial. Sur sa fiche de "couverture" il inscrira, autant que possible, les valeurs des compétences de son autre fiche, afin de pouvoir les retrouver facilement en cours de partie, sans éveiller les soupçons de ses camarades. Note: je vous conseille d'exiger qu'il garde - d'une façon ou d'une autre - sa fiche d'agent sur la table de jeu. Il peut la cacher sous un livre, dans un classeur, etc. Pourquoi? Eh bien si un autre joueur, profitant de son inadvertance, tombe sur cette fiche, je vous assure que cela mettra de l'ambiance dans votre partie!
Le joueur/taupe devra ensuite jouer quelques parties comme s'il était vraiment un Rebelle. Au moment opportun de votre campagne, vous pourrez lui donner l'ordre de passer à l'action: vous serez alors censé lui transmettre un ordre du Major Herrit. Arrangez-vous cependant pour semer le doute chez les compagnons de l'Impérial, de telle sorte qu'ils ne soient pas totalement à la merci de l'espion. Important: n'abusez pas des Agents Impériaux. Ils peuvent, de loin en loin, pimenter vos parties. Mais n'oubliez pas que vous jouez à Star Wars, pas à Paranoïa! Si un climat de suspicion trop intense s'installe entre vos joueurs, ne leur mettez plus d'espion dans les jambes... jusqu'à ce qu'ils aient oublié le danger qu'ils représentent.

Fiche de personnage
Les agents impériaux sont des individus hors du commun, qui ont suivi un entraînement très poussé. Ce qui explique qu'ils aient des caractéristiques supérieures à celles de la moyenne des Impériaux. Ils peuvent donc être des "héros" (tout est relatif) à part entière (fiche page 29).

Le pire danger : les agents "retournés"

Implanter une taupe est un processus difficile et surtout très long (ça peut demander plusieurs années). C'est pourquoi les Renseignements Impériaux ont demandé au B.S.I. de se livrer systématiquement à des lavages de cerveaux à l'encontre des Rebelles importants qui passeraient entre leurs mains. Une fois "retournés" (gagnés à la cause de l'Empire), ils deviennent alors des espions d'exception. Connus par l'Alliance qui les a déjà mis à l'épreuve, les Rebelles retournés peuvent accéder rapidement à des informations-clés. Evidemment, l'Alliance n'est pas si facile à berner. Tous les Rebelles qui sont passés entre les mains du B.S.I. et qui sont parvenus à "s'échapper", sont soumis à un traitement de "décontamination psychologique" censé éliminer en eux tous les effets d'un éventuel conditionnement. Cette décontamination est très efficace, mais elle échoue parfois...
Les victimes du B.S.I. ne sont pas les seuls Rebelles qui peuvent être retournés. Si la plupart des combattants pour la Liberté possèdent une motivation puissante, certains peuvent éventuellement accepter de trahir la cause de l'Alliance en échange d'un bon paquet de crédits. Il est de notoriété publique que les Renseignements Impériaux proposent de fortes sommes d'argent aux sympathisants de la Rébellion qui acceptent de changer de camp. Il est également de notoriété publique que certains traîtres ont été impitoyablement abattus par les Impériaux, une fois que ceux-ci n'avaient plus besoin d'eux... Enfin, certaines races semblent parfois faire passer leurs rancœurs personnelles avant l'intérêt

général. C'est notamment le cas des Quarren, qui vouent souvent une haine mortelle aux Mon Calamari, leurs congénères. La célèbre affaire du Projet Shantipole est encore dans toutes les mémoires.

Jouer un rebelle "retourné"

Je vous déconseille fortement de faire jouer des agents "retournés". En effet, cette catégorie d'espion est extrêmement rare... et extrêmement dangereuse. Quoi qu'il en soit, si l'un de vos joueurs met une très mauvaise ambiance dans vos parties, vous pouvez toujours déclarer qu'il est en fait au service de l'Empire, afin que ses camarades vous en débarrassent. Mais cette technique n'est pas très fair-play et ne vous fera certainement pas très bien voir de votre "victime"...

Les agents de la rebellion

Les Services Secret de l'Alliance

La Rébellion possède un important réseau d'espionnage, car il est d'une importance vitale pour elle d'obtenir en permanence des informations fraîches concernant les activités de l'Empire. Grâce à ses espions, elle peut ainsi mieux se défendre contre les actions impériales, connaître l'existence de convois de ravitaillement susceptibles d'être attaqués, etc.

A la différence des Renseignements Impériaux, l'Alliance possède assez peu d'agents "spécialisés". En fait, elle choisit généralement ses espions parmi ses membres les plus doués. N'importe quel Rebelle peut ainsi être appelé un jour à effectuer une mission d'espionnage. Il convient également de noter l'utilisation intensive que fait l'Alliance de vaisseaux-espions.

Un autre point qui différencie les services rebelles de ceux de l'Empire, c'est leur "moralité". En effet, la Rébellion répugne à faire des assassinats politiques (sauf quand elle y est forcée) et elle préfère toujours annuler une mission, si celle-ci risque de mettre en danger des innocents.

Les Services Secrets de l'Alliance sont dirigés par un expert en matière de renseignements: Karl Lomax (voir ci-dessous).

Le maître des services secrets de l'Alliance: le Colonel Karl Lomax

Carrière: Karl Lomax fut un brillant élève de l'Académie, du temps de la Vieille République. Pilote et astrogateur doué, il fut rapidement affecté aux services secrets de la république où ses états de service furent exemplaires. Au moment de l'avènement de l'Empire, il tenta pendant un temps d'organiser la résistance au sein même des services auxquels il appartenait. Mais il dut bien vite fuir devant les purges entreprises par Palpatine. Il se rendit alors sur la planète Alderande pour offrir ses services au vice-roi Bail Organa qui, occupé à organiser la Rébellion, l'accueillit à bras ouverts. Lomax participa alors à de nombreuses opérations. Il fit ainsi partie du commando chargé de récupérer les plans de l'Etoile de la Mort, fut fait prisonnier par le B.S.I. et parvint à s'évader par ses propres moyens. Il dirigea également le groupe qui tenta d'assassiner Tarkin... et qui libéra Ackbar! Depuis, il a pris la tête des services secrets rebelles qu'il dirige d'une poigne de fer sous l'autorité directe de Mon Mothma. Il est en neuvième place sur la liste des personnes les plus recherchées par l'Empire. Apparence physique: Karl Lomax est un robuste gaillard de près de deux mètres, qui possède une épaisse chevelure blanche (il est albinos). Il a le nez cassé et porte un bandeau de cuir sur l'œil droit (un souvenir du B.S.I.!). Personnalité: Lomax est d'un naturel bourru qui le rend particulièrement impressionnant quand il parle de sa voix grave et rocailleuse (ses hommes le surnomment "le vieux Sarlac"... affectueusement!). C'est en fait un "bon vivant" qui a un sens de l'humour très personnel ; il adore les blagues de mauvais goût

COLONEL KARL LOMAX

Caractéristiques :

DEX 3D
Armes Blanches 6D
Armes Lourdes 5D
Blaster 5D+2
Esquive 5D
Grenade 5D
Parade Arme Blanche 6D
Parade Mains Nues 6D

SAVOIR 2D
Bureaucratie 8D
Illégalité 6D
Survie 8D
Tactiques Impériales 5D
Technologie 4D+2

MECANIQUE 3D
Astrogation 6D
Canons de Vaisseau 4D
Ecrans de Vaisseau 4D
Pilotage de Vaisseau 6D
Répulseurs 6D+1
Esquive 5D

PERCEPTION 4D
Commandement 9D
Dissimulation 8D
Escroquerie 8D+1
Recherche 8D

VIGUEUR 4D
C. Mains Nues 6D+1
Escalade-Saut 6D
Levage 6D
Natation 6D
Résistance 10D

TECHNIQUE 3D
Démolition 6D
Sécurité 9D

Note: toutes les caractéristiques de Lomax ne sont pas données, celles présentées ci-dessus sont les plus importantes.

Les missions exécutées par les espions rebelles

A l'instar de leurs "collègues" de l'Empire, les agents secrets de la Rébellion exécutent toutes sortes de missions.

Renseignement : les missions visant à collecter des informations sur les activités de l'Empire sont souvent exécutées par des agents recrutés "sur le terrain" (ex: des individus qui vivent sur une planète sur laquelle est installée une garnison impériale). Mais il est parfois nécessaire d'envoyer un ou plusieurs hommes enquêter dans un secteur stratégique. Une fois que les espions se sont procuré des informations intéressantes, ils doivent alors les communiquer aux postes de surveillance ou aux bases avancées (voir Guide p.108) les plus proches.

Subversion : les C.R.A. (Cellules de Résistance Autonomes) et quelques commandos rebelles reçoivent aussi parfois l'ordre de mener des actions subversives en terrain ennemi. Ces missions impliquent des sabotages, des opérations de propagande, etc. A ce propos, vous devriez lire "Guêpe", l'excellent livre d'Eric Franck Russel publié chez Presses Pocket. Assassinat : c'est une activité très mal considérée au sein de l'Alliance et Mon Mothma y est



formellement opposée. N'oublions cependant pas que Grand Moff Tarkin a déjà eu maille à partir avec des commandos chargés de son élimination.

Jouer un agent rebelle

Quand des Rebelles sont envoyés pour la première fois en mission d'espionnage, ils reçoivent alors une "formation spéciale". Ils passent quinze jours dans un centre d'entraînement des Services Secrets de l'Alliance. Ils reçoivent alors 4D à répartir entre les compétences suivantes (au choix des joueurs): Armes Blanches, Parade Arme Blanche, Parade Mains Nues, Bureaucratie, Illégalité, Survie, Technologie, Répulseurs, Dissimulation-Discrétion, Escroquerie, Recherche, Combat Mains Nues, Escalade-Saut, Résistance, Démolition, Prog.-Rep. Ordinateur, Sécurité.

Cette spécialisation a pour objectif de contrebalancer la redoutable efficacité du contre-espionnage impérial. Lorsque les PJ sont en mission dans un lieu contrôlé par l'Empire, faites un jet de dés par semaine. Pour que les espions ne soient pas identifiés par le B.S.I., il faudra que ce jet soit supérieur à 5. Utilisez: - 3D, si les personnages ne sont pas confrontés tous les jours à des Impériaux (ex: infiltration au sein de la population d'une planète sur laquelle est installée une garnison impériale). - 2D, si les personnages ne sont pas confrontés tous les jours à des agents du B.S.I. (ex: infiltration au sein d'une ville de garnison impériale). - 1D, si les personnages rencontrent tous les jours des agents du B.S.I. (ex: infiltration au sein d'un complexe administratif et/ou industriel et/ou militaire impérial).

Si le jet est raté (inférieur ou égal à 5), les autorités impériales donnent l'ordre d'arrêter les PJ. En fonction de la situation, cela pourra donner lieu, soit à l'évasion d'une prison de l'Empire, soit à une course-poursuite échevelée, soit à une "prise de maquis" précipitée, soit encore à une exécution sommaire. Laissez-vous guider par la logique et par votre imagination...

En mission !

Pour vous aider à lancer éventuellement une campagne, voici quelques exemples de missions...

Opération: Poison

La mission: les PJ sont chargés d'organiser des actions de déstabilisation sur la planète Moam II, qui abrite d'énormes usines d'armement de l'Empire.

Plan prévu: les PJ doivent rester sur place le plus longtemps possible avant d'appeler par Hyperradio une unité rebelle qui viendra les récupérer à un endroit convenu à l'avance.

Episode 1 : Après avoir reçu une "formation spéciale" et quelques pièces d'équipement, les PJ embarquent à bord d'un transport léger qui les largue juste à la limite de l'atmosphère de Moam II. Ayant à peine atterri, ils doivent se débarrasser d'une patrouille.

Episode 2 : les PJ se rendent chez un "contact" de la Rébellion. Le B.S.I. leur a tendu un piège et ils sont pris en chasse en landspeeders.

Episode 3 : les PJ rencontrent un groupuscule de résistants inorganisés. Ils doivent faire la preuve de leur appartenance à la Rébellion et former les combattants. Mise au point d'un plan de déstabilisation.

Episode 4 : raid nocturne dans une usine pour découvrir les derniers secrets de l'Empire en matière d'armement. Organisation de divers sabotages (un générateur, une unité de production, etc.).

Episode 5 : le danger se faisant pressant, les PJ appellent le vaisseau qui doit les rapatrier. Les résistants sont dénoncés par un traître et le vaisseau rebelle est abattu. Les PJ, aidés des quelques résistants survivants, doivent dérober un vaisseau à l'astroport local. Combat avec des TIE au moment du départ. Note: à vous de définir le climat de Moam II et l'apparence de ses habitants.

Entre les griffes du dragon

La mission: les PJ reçoivent de Karl Lomax l'ordre de discréditer ou d'éliminer (en dernier ressort) un haut fonctionnaire impérial du nom d'Arleb Kazan. Ce dernier est en train d'intriguer dans les hautes sphères de l'Empire, afin de lancer une grande campagne d'intimidation qui consisterait à effectuer des essais en "conditions réelles" d'armes nucléaires (proscrites au temps de la Vieille République) sur toutes les planètes soupçonnées de près ou de loin d'avoir abrité un jour des Rebelles. S'il parvient à faire adopter ce programme par l'Empereur, ce sera alors le début d'un formidable carnage...

Plan prévu: les PJ doivent embarquer comme simples touristes à bord d'un vaisseau de ligne de Galaxie Tours et se rendre incognito sur Capitale, la planète administrative impériale. Là, ils devront trouver le moyen d'échapper au B.S.I. et d'anéantir les projets de Kazan. Il leur faudra ensuite trouver un moyen pour quitter Capitale...

Episode 1 : les PJ débarquent comme de simples touristes à Capitale. Ils doivent fausser compagnie à l'escorte armée qui accompagne les étrangers dans tous leurs déplacements.

Episode 2 : les PJ découvrent les bas-fonds de Capitale et tentent de trouver un "point de chute". Après quelques bagarres avec des représentants de la faune locale, ils font la connaissance de Nodra, une jeune esclave, qui les prend en sympathie.

Episode 3 : les PJ espionnent discrètement Kazan. S'ils le suivent dans tous ses déplacements, ils pourront découvrir que le notable s'adonne à certains vices... et même au marché noir.

Episode 4 : pour avoir des preuves de la culpabilité de Kazan, ils doivent s'introduire nuitamment dans sa villa,

déjouer les systèmes de sécurité dont elle est truffée et ouvrir un coffre dissimulé dans le sol de la chambre de Kazan.

Episode 5 : après avoir révélé d'une façon ou d'une autre les activités de Kazan, les PJ doivent embarquer comme passagers clandestins à bord d'un vaisseau de transport qu'ils détourneront en vol. A peine le détournement est-il effectué, qu'ils rencontrent une navette des douanes.

Le venin du dragon (suggestion)

La mission: Karl Lomax ordonne aux PJ de se rendre dans une station orbitale de l'Empire. Il semblerait que les savants impériaux soient sur le point de mettre au point une arme bactériologique d'une redoutable efficacité...

Plan prévu: les PJ doivent se faire passer pour des laborantins impériaux qui devaient arriver à la station par un vaisseau que la Rébellion a intercepté. Ils doivent tenter de dérober les secrets de la station, avant de la saboter et de s'enfuir. Evénements possibles: le B.S.I. soumet les "nouveaux" à un interrogatoire serré. Les formules secrètes sont dissimulées dans un coffre situé dans le bureau même de Wazer Trav, le responsable du B.S.I. Sabotage du générateur de la station. Fuite précipitée...

Agent Impérial



Fiche de Personnage

Nom du Personnage

Nom du Joueur

Taille _______ Poids _______

Sexe _______ Age _______

Description physique _______

DEXTERITE	**3D+2**	**PERCEPTION**	**3D**
Armes Blanches		Commandement	
Armes Lourdes		Dissimulation–Discrétion	
Blaster		Escroquerie	
Esquive		Jeu	
Grenade		Marchandage	
Parade Arme Blanche		Recherche	
Parade Mains Nues			
		VIGUEUR	**3D**
SAVOIR	**2D+1**	Combat Mains Nues	
Bureaucratie		Escalade–Saut	
Cultures		Levage	
Illégalité		Natation	
Langages		Résistance	
Races Extra-Terrestres			
Survie		**TECHNIQUE**	**3D**
Systèmes Planétaires		Démolition	
Technologie		Médecine	
		Prog.–Rep. Droïd	
MECANIQUE	**3D**	Prog.–Rep. Ordinateur	
Astrogation		Rep. Répulseurs	
Canons de Vaisseau		Rep. Vaisseau	
Ecrans de Vaisseau		Sécurité	
Equitation			
Pilotage de Vaisseau		**Contrôle**	
Répulseurs		**Sens**	
		Altération	


Points de Force


Points du Côté Obscur


Niveau de Blessure


Points de Compétence

Agent Impérial



Fiche de Personnage

Equipement

Matériel conforme à sa "couverture"
Communicateur
Un pistolet-blaster
Un mini-blaster
Une vibro-lame dans la botte
1000 crédits standards

Présentation: Dès votre plus jeune âge, vous avez fait preuve d'un patriotisme et d'une obéissance hors du commun. Vous aimez l'Empire et Palpatine est pour vous comme un père. Quand on vous a proposé d'entrer dans les Renseignements Impériaux alors que vous n'étiez qu'un simple officier des troupes de choc, vous avez vu là l'opportunité de réaliser votre souhait de toujours: servir l'Empereur et écraser la chienlit rebelle.

Votre entraînement a été long et rigoureux, mais vous êtes passé maître dans l'art de la dissimulation. Votre détermination est toujours aussi forte qu'au temps de votre jeunesse. Vous êtes prêt à donner votre vie - et celle de vos amis et parents - pour que triomphe l'Ordre Nouveau.

Votre mission aujourd'hui est de vous faire passer pour ùn Rebelle. Calmement, minutieusement, vous allez collecter toutes les informations susceptibles d'intéresser l'Empire. Pendant des mois, voire des années, vous serez obligé de refréner vos instincts. Vous pourrez cependant toujours tenter discrètement de faire échouer les missions auxquelles vous participerez. Mais, dès que vous en aurez reçu l'ordre, vous vous ferez un plaisir de retourner auprès de vos supérieurs, non sans avoir donné un grand coup de pied dans l'essaim rebelle.

Personnalité: Le fait de devoir toujours être en alerte vous rend particulièrement nerveux et susceptible. Vous savez néanmoins agir comme si vous étiez un de ces "chiens" de Rebelles. Vous distribuez volontiers vos sourires et vos plaisanteries, mais vous rêvez secrètement d'égorger vos compagnons. Vous êtes une véritable bombe à retardement et vous réfléchissez déjà à tout le mal que vous pourrez causer à la Rébellion.

Une Citation Typique: "A mort Palpatine! Ah! Ah! Ah!..."

Relations Avec les Autres Personnages: Au moment où vous entrez dans la Rébellion, vous ne connaissez aucun Rebelle... en tout cas, aucun Rebelle VIVANT!



L'APPEL DE CTHULHU

Personne n'est parfait...

par Pierre Lejoyeux et Frédéric Blayo

Dans les jeux de rôle, il est souvent plus intéressant de jouer un personnage "imparfait" qu'un super-héros in-humain. Les règles qui suivent ont été conçues pour L'Appel de Cthulhu, mais elles sont aisément ada-ptables à d'autres jeux de la même veine.

Pourquoi ? Comment ?

Nul n'est parfait... si l'on en croit la sagesse populaire. Ces défauts, ces penchants et ces tares que nous traînons tous avec nous ont une grande influence sur le déroulement de notre vie. Et s'ils nous gênent, nous devons bien les accepter, que cela nous plaise ou non.

Ces règles, tout à fait optionnelles, vous permettront dorénavant de "faire vivre" encore plus vos Investigateurs et vos PNJ en ajoutant à leur descriptif quelques défauts bien humains... Sauf dans de rares cas, ces défauts ne modifient en rien les compétences ou les caractéristiques des personnages. Ils sont avant tout destinés à donner à ces derniers un peu d'épaisseur, à les faire "sortir" de leurs fiches, en leur donnant une personnalité.

Au moment de la création d'un personnage, son joueur lance 1D4 et retire 1 de son score (1D4-1 donnant des valeurs allant de 0 à 3). Le résultat final ainsi obtenu correspond au nombre de défauts dont est affligé l'Investigateur (ou le PNJ, le cas échéant).

Pour chacun de ces défauts, le joueur doit effectuer un jet de pourcentage (1D100) et le Gardien des Arcanes lui indique alors, en privé, la nature exacte des défauts correspondant à ses jets. Si deux défauts sont contradictoires, le joueur garde celui de son choix et refait un jet de dés. Un joueur ne peut pas refuser un défaut, mais il peut toujours demander qu'il soit "adapté", s'il juge qu'il représenterait un handicap trop lourd pour son personnage. Le Gardien devra alors trouver un compromis...

Les défauts sont divisés en quatre catégories:

Les *Défauts* proprement dits. Ils ont trait, pour la plupart, au physique du personnage. Tous ne sont pas forcément négatifs...

Les *Penchants*. Ils représentent certains goûts personnels du personnage.

- Les *Tares*. Ce sont des défauts majeurs, ou des mauvais penchants.

- Les *Secrets*. Ils sont relatifs à certains épisodes du passé que le personnage est seul à connaître.

Liste des Défauts, Penchants et Tares

01-02: Coureur de jupons (Penchant).
Le personnage est très attiré par les personnes du sexe opposé. Il a 70% de chances d'avoir contracté une "maladie honteuse" (voir 91-92). "Bon sang, quelle femme! Attendez-moi un instant, je reviens tout de suite..."

03-04: Amateur de spiritueux (Penchant).
Le personnage apprécie les bonnes bouteilles et les alcools fins, mais sans excès. "Du Dom Pérignon? Hé, hé, ça ne se refuse pas, ce genre de chose. Juste un doigt, s'il vous plaît!"

05-06: Superstitieux (Tare).
Le personnage est persuadé qu'il existe bien des forces occultes et surnaturelles. Il croit également à la chance et à la fatalité (+20% en Occultisme). "Je vous dis que j'ai vu un chat noir... et nous sommes un vendredi 13! Nous sommes fichus! Que les esprits nous viennent en aide!"

07-08: Vierge (Secret).
Le personnage a 80% de chances de rougir en présence d'une personne du sexe opposé. Il a, de plus, 70% de chances d'être également atteint de "timidité maladive" (voir 31-32). "Euh... B... B... Bonjour madame!"

09-10: Tempérament violent (Tare).
Le personnage se met facilement en colère, parfois pour des peccadilles. "Répète un peu ce que tu viens de dire!..."

11-12: Epileptique (Tare).
Le personnage est atteint du grand mal. Sur un résultat de 100 (00) à l'un quelconque de ses jets de pourcentage, il a une crise subite (durée moyenne: 5 minutes). "Tiens-moi mon revolver, je me sens mal..."

13-14: Dévot (Tare).
Le personnage est une "grenouille de bénitier".
"Désolé, je ne suis pas libre cet après-midi, je dois aller me confesser. Ensuite, je vais à la messe. Et il est inutile de souiller le nom du Seigneur, je ne mettrai pas mon âme en péril pour vous!"

15-16: Binoclard (Défaut).
Le personnage a besoin de lunettes



du style "cul de bouteille" pour voir "normalement". S'il venait à les perdre, il en serait réduit à devoir "coller son nez" sur les choses pour les voir... (Sans lunettes, les compétences Camouflage, Conduire, Discrétion, Lire/Ecrire, Mécanique, Photographie, Se Cacher, Suivre Une Piste et Trouver Objet Caché sont réduites à 5%, et ce quel que soit leur score habituel.) "Excusez-moi monsieur l'agent, j'ai cassé mes lunettes et je vous ai pris pour un réverbère. C'est pour ça que j'ai dit à mon chien de..."

17-18: Chance insensée ("Défaut").

Le personnage a une veine incroyable, il ne compte plus ses "coups de chance"... Chaque fois qu'il doit faire un jet de Chance, le joueur en fait deux et ne tient compte que du meilleur. "Tu sais, moi, la loterie, c'est un jeu qui m'ennuie terriblement..."

19-20: Malchance tenace (Défaut).

Le personnage n'a jamais eu de chance. Si un pigeon fait ses besoins au-dessus d'une foule, devinez qui en profitera?... Chaque fois qu'il doit faire un jet de Chance, le joueur en fait deux et ne tient compte que du moins bon. "Pourquoi fallait-il que ça m'arrive? Mais qu'est-ce que j'ai fait au Bon Dieu?..."

21-22: Lourd Passé (Secret).

Le personnage a un "lourd passé" derrière lui. La nature exacte de ce "passé" est à la discrétion du Gardien des Arcanes. Ainsi, par exemple, le personnage peut être un ancien bagnard évadé, un ancien membre d'une secte blasphématoire, peut-être a-t-il assassiné sa femme, etc. "Pourquoi j'aime tant les rayures? Elles me rappellent ma jeunesse..."

23-24: Relations intimes avec un personnage du groupe (Secret).

Pour que ce secret soit "applicable", il faut que deux personnages le tirent... et donc qu'ils le partagent! Si un seul personnage possède ce secret, il se transforme tout naturellement en un "grand chagrin d'amour", la personne aimée en vain étant tirée au sort parmi les autres membres du groupe (Note : s'il y a une personne du sexe opposé dans le groupe, c'est vers elle que se tournera l'amoureux). "Passez devant, je reste derrière avec Linda. Hhhhh! (soupir)".

25-26: Haine, rancune ou jalousie envers un autre personnage (Secret).

Le personnage concerné en veut particulièrement, pour des raisons qui lui sont propres (déterminées par le joueur et/ou le Gardien), à un des membres du groupe. Lancez 1D6: 1-2 Haine, 3-4 Rancune, 5-6 Jalousie. "Et pourquoi on écouterait ce que tu dis? Tu te crois meilleur que nous, peut-être?..."

27-28: Paralytique (Tare).

Le personnage a perdu l'usage de ses jambes et ne peut se déplacer qu'en chaise roulante ou avec des béquilles. Toutes les compétences réclamant de l'agilité ne peuvent pas dépasser leur valeur de base... au mieux! "Moi, je veux bien escalader ce mur, mais comment croyez-vous que je pourrai le faire?..."

29-30: Asylum, sweet asylum... (Secret).

Le personnage vient juste de sortir de l'asile où il se remettait lentement d'une terrible épreuve. Il est "presque" guéri... Le personnage commence le jeu avec 2 phobies ou une folie temporaire. "Ah! Ah! Ah! Vous croyez que je suis fou?! Ah! Ah! Ah! Mais non, je ne suis pas fou! Ah! Ah! Ah! C'est vous qui êtes fous!..."

31-32: Timidité maladive (Tare).

Le personnage est un(e) grand(e) timide. Il a 70% de chances d'être également vierge (voir 07-08). Si un personnage réunit les deux défauts, il pourra les annuler en perdant sa virginité... "Euh... P... Pardon monsieur. Euh... J... Je ne voudrais pas vous ennuyer, mais... euh... vous me marchez sur le pied!"

33-34: Nerfs d'acier (Défaut).

Le personnage est "blindé". Il en a vu "d'autres"... Chaque fois qu'il doit faire un jet de Santé Mentale, le joueur fait deux jets de pourcentage et ne tient compte que du meilleur. "On se calme! C'est pas quelques tentacules qui vont nous faire peur!"

35-36: Impressionnable (Défaut).

Le personnage est trop sensible. Ce monde cruel et impitoyable ne lui convient pas... Pour chaque jet de Santé Mentale, le joueur fait deux jets de pourcentage et ne





tient compte que du plus mauvais des deux. "

- Glll! Wlbrff! Gargl!

- Ben quoi? C'est une tache de sang. Et alors?"

37-38: Sang bleu (Tare).

Le personnage est d'origine noble et il aime le faire sentir. Il a droit à un nom à particule et cultive un certain art de vivre qui peut être un peu agaçant.

"Comment? Vous ne connaissez pas la duchesse d'York? Fichtre! Vous êtes encore plus "rustiques" que je ne le pensais!"

39-40: Rustre (Défaut).

Le personnage est bourru, relativement primaire et utilise un vocabulaire qui dénote des origines modestes...

"Ben quoi? On m'dit d'tirer, je tire! J'vais pas m'poser des questions en plus. Manquerait plus qu'ça, tiens! Pis quoi encore?!"

41-42: Méfiance extrême (Tare).

Sans être vraiment paranoïaque (du point de vue médical), le personnage est extrêmement méfiant. Il ne fait confiance à personne, porte une arme en permanence et imagine toujours le pire. "Je vous dit que ce pompiste nous a regardés d'un drôle d'œil! Je suis sûr que c'est un Mi-Go déguisé! Et puis vous avez vu le prix de son essence? Un humain ne vendrait jamais du carburant aussi cher!..."

43-44: Sens du sacrifice (Penchant).

Le personnage cultive l'abnégation et le don de soi. Si la situation l'impose, il fera le sacrifice de sa vie pour sauver le groupe... "Non Joe, va-t-en! Laisse-moi ici! Je parviendrai bien à retarder ces sales bêtes!"

45-46: Difficulté d'élocution (Défaut).

Le personnage est bègue, ou il a "un cheveu sur la langue"... ou les deux! Ses compétences Eloquen-ce, Discussion et Baratin ne peuvent pas dépasser les chances de base. "Bon... bon... bon... bonchour... les... les... les gars... co... co... co... comment fa va?"

47-48: Sens de l'honneur (Penchant).

Le personnage observe des principes rigides, il respecte les règles de l'honneur, même face à son pire ennemi, et n'engage pas sa parole à la légère (+20% en Crédit). "Monstre ou pas, il n'est pas question que je lui tire dans le dos!"

49-50: Joueur invétéré (Penchant).

Le personnage est en proie au "démon du jeu" et il peut difficilement s'empêcher de répondre à l'appel du tapis vert. Il se livre également en permanence à toutes sortes de paris, plus ou moins stupides... "On parie combien que je rentre dans cette caverne sans armes?"

51-52: Pessimiste raisonné (Défaut).

Le personnage est pessimiste, ce qui lui permet de n'être jamais surpris par ce qui lui arrive, puisqu'il s'attend toujours au pire... "Je l'avais bien dit que ça ne marcherait pas. Nous allons tous mourir, nous n'avons aucune chance de nous en tirer..."

53-54: Mégalomane (Secret).

Le personnage est intimement convaincu que son destin est unique et qu'il est appelé à vivre quelque chose de grandiose ou, au pire, d'inhabituel... "Note bien l'endroit, que mes admirateurs puissent un jour édifier ici une statue commémorative..."

55-56: Névropathe Cyclothymique (Défaut).

Le personnage ne contrôle pas ses émotions, il peut passer sans raison de l'optimisme le plus outrancier au pessimisme le plus noir, du fou-rire aux larmes. "Oui, je sais bien, je devrais être heureux... mais je me sens si triiiiiiste!"

57-58: Eponge (Tare).

Le personnage est une "éponge". Il traîne de bar en bar, aussi résiste-t-il relativement bien à l'alcool... question d'entraînement!... "Bon, c'est pas tout ça, mais avant d'entrer dans le cimetière, moi, je vais aller écluser un godet..."

59-60: Optimisme Outrancier (Tare).

Le personnage possède un optimisme à toute épreuve.

"D'accord, un cyclone va bientôt réduire en miette l'île sur laquelle nous nous trouvons, Cthulhu est dans la cave, Hastur est au premier et Azathoth frappe à la porte... Je ne vois pas le problème. Je suis SUR que tout ça va s'arranger!"

61-62: Trouillard (Penchant).

Le personnage est un grand peureux, il a l'habitude de détaler comme une gazelle au moindre danger. "Ce que je fais dans cet arbre... euh... je surveillais euh... les environs..."

63-64: Kleptomanie (Penchant).

Le personnage a la déplorable manie de chiper des objets de petite taille, quelle que soit leur valeur, simplement pour le plaisir. Note au Gardien: convenez d'un code avec le joueur concerné au début de la partie (ex: un clin d'œil chaque fois que ce dernier veut voler un objet dont parle un autre joueur), effectuez vous-même les jets de dés nécessaires. En cas d'échec, n'oubliez pas de le signaler à tout le monde (ex: "John, tu sens une main étrangère se glisser dans ta poche à portefeuille!"). "Mais j'en sais rien où se trouve la lampe-torche! Pourquoi me regardez-vous tous comme ça?!"

65-66: Grave maladie (Secret).

Le personnage est atteint d'une maladie incurable. La fin est proche, il ne lui reste qu'1D100 semaines à vivre (jet effectué par le Gardien qui n'est pas tenu de révéler le temps exact). "Ces pilules? Oh, j'ai juste une petite migraine. Kof! Kof! Kof!"

67-68: Avarice (Défaut).

Le personnage aime l'argent plus

que de raison et il refuse d'en dépenser. "Ça c'est trop bête: j'ai oublié mon porte-monnaie à la maison!"

69-70: Génie Scientifique (Penchant).

Tout petit déjà... (Une compétence scientifique choisie par le joueur telle que Chimie, Archéologie, etc. a pour base 50%. Elle représente la discipline de prédilection du personnage). "C'est très simple: si cosinus de x égale..."

71-72: Grand Age (Défaut).

Le personnage a 60 ans ou plus (lancez 4D10 et ajoutez 56 au résultat pour obtenir l'âge du personnage...). "S'il y en a encore un qui me traite de "pépé", je sens que je vais lui donner un coup de canne!"

73-74: Tireur d'Elite (Penchant).

Le personnage aime bien les armes à feu et il sait s'en servir. Il leur fait malheureusement trop souvent confiance: en combat, il ne fuira jamais avant d'avoir tiré au moins un coup de feu. (Le personnage ajoute 50% à l'une de ses compétences en "armes à feu".)

75-76: Vendetta (Secret).

Pour une obscure raison que seul connaît le personnage (flirt avec la fille d'un maffioso, querelle de clocher, etc.), des individus "louches" cherchent à se venger de lui. Au Gardien des Arcanes de "moduler" cette vengeance en fonction de l'affront... "Non! N'ouvre pas la fenêtre! Et n'allume pas la lumière... hum, tu ne trouves pas l'ambiance plus sympathique comme ça?..."

77-78: Liens Familiaux (Secret).

Le personnage est marié et possède 1D10 gosses en pleine santé. A moins qu'il n'ait une vieille mère souffrante ou un petit frère sur la mauvaise pente. Toutes choses qu'il se refuse à révéler à ses compagnons, car cela risquerait de nuire à son image "d'aventurier"... "Bon, ben, vous m'excuserez: je dois aller acheter quelques bouteilles de lait..."

79-80: Célébrité (Tare).

Le Gardien déterminera la raison de cette célébrité (vedette de l'écran, criminel recherché, champion sportif...). Cette célébrité ne peut pas dépasser le cadre national. "Je veux bien y aller, mais si on me reconnaît, nous ne serons pas sortis de l'auberge..."

81-82: Défaut Personnalisé.

Le Gardien choisit lui-même le défaut, que ce soit parmi ceux cités ici ou qu'il le sorte de son imagination. Laissez croire au joueur qu'il l'a tiré au sort... "Comment ça je suis "cul-de-jatte"?!"

83-84: Brebis Galeuse (Penchant).

Le personnage est mauvais, méchant et agressif. Il est "pourri jusqu'à la moelle". "Et si ça me plaît, à moi, d'arracher les pattes des mouches?!"

85-86: Obèse (Défaut).

Le personnage est obèse, il pèse le double du poids normal pour sa taille. (Tous les scores des compétences faisant appel à l'agilité sont réduits de moitié). "Houf! Houf! Ne courez pas si vite!"

87-88: Maladie Exotique (Défaut).

Le personnage a contracté le paludisme durant son séjour aux colonies. Sur un résultat de 100 (00) à l'un quelconque de ses jets de dés, il aura une crise qui durera 1D6 jours (toutes ses compétences et caractéristiques seront alors réduites de moitié). "Haaa! Les gars, je crois que je commence à me sentir mal..."

89-90: Curiosité Insatiable (Penchant).

Le personnage est TROP curieux! "Dis, tu crois que si je prononce cette incantation Shub-Niggurath va venir?"

91-92: Petite Nature (Défaut).

S'il y a un courant d'air, le personnage s'enrhumera. S'il doit nager, il attrapera une broncho-pneumonie. S'il est blessé, il n'arrêtera pas de gémir. S'il mange quelque chose de riche, il aura une indigestion. Etc. "Aaaaah! Je me meurs!..."

93-94: Cardiaque (Tare).

Le personnage a le cœur fragile... (Sur un résultat de 66 à l'un quelconque de ses jets de dés, ou chaque fois qu'il manquera un jet de SAN, il aura une crise cardiaque. Il lui faudra alors réussir un jet de pourcentage sous cinq fois sa CON pour en réchapper...) "Hoho, je crois que je vais avoir une crise!"

95-96: Rien.

Souriez au joueur et dites-lui que vous ne pouvez pas "lui faire ça!". S'il vous demande la nature de ce défaut, ne lui répondez pas, même sous la torture!

97-98: Hémophile (Tare).

Le personnage est hémophile: son



sang ne coagule pas normalement. S'il est blessé, il perdra automatiquement un point de vie à chaque round suivant celui au cours duquel il a été blessé. Son hémmoragie ne cessera que si quelqu'un réussit sur lui un jet de Premiers Soins... "Ça y est! Je saigne du nez! Aïe! Aïe! Aïe!"

99: Communiste (Tare).

Les communistes n'étaient pas aussi détestés aux Etats-Unis au cours des années 20, qu'ils ne le sont aujourd'hui! N'empêche que tout le monde ne les appréciait pas... "Camarades, écoutez-moi. Dans le Capital, page 527, Marx disait à ce propos..."

100: 1D4 défauts supplémentaires...

Dernier Conseil

Certains défauts peuvent être supprimés avec le temps, si un joueur le désire (ex: un obèse peut suivre une cure!). Le Gardien a tout intérêt à en tenir compte et à imaginer les "péripéties" qui peuvent alors se produire. ■

LEGENDES DE LA TABLE RONDE

La Foi

par Anne Vétillard

Tout le monde le sait : la foi religieuse jouait une part importante dans la vie médiévale. De même, elle sous-tend l'univers arthurien auquel elle donne un sens mystique. Le fameux Graal - un calice sacré qui aurait servi à recueillir le sang du Christ sur la croix - n'est-il pas la plus sainte des reliques? Créatrice de Légendes de la Table Ronde, Anne Vétillard vous propose quelques règles destinées à mettre un peu plus de "sacré" dans vos parties...

Foi et Chevalerie

"...Pensant que la main de Dieu ne les avait pas jetés sans raison sur ce rivage inconnu, Galaad, Perceval et Bohor décidèrent d'y faire escale, non sans avoir pris l'avis de la Pucelle-qui-jamais-ne-mentit.
La vue de la forteresse, perdue au milieu des bois, leur donna le désir de la visiter. Mais la forêt était si touffue qu'ils s'égarèrent bientôt sous son couvert. "Prions le Haut-Maître de nous indiquer notre voie. Sans Son Aide, nous ne sortirons jamais des fourrés qui nous enserrent de toutes parts", dit alors la pucelle en se jetant à genoux... " *Le Roman du Roi Arthur - La Quête du Graal*
Xavier de Langlais

Les sentiments religieux des chevaliers de la Table Ronde, des rois et des princes de Grande et Petite Bretagne - mais aussi des simples manants et serfs des campagnes - étaient toujours extrêmes... dans un sens comme dans l'autre. Passant de la dévotion la plus intense à l'oubli total de Dieu (comme ce fut le cas pour Perceval), leur attitude de face au divin joue un rôle important dans le déroulement des aventures du cycle. Les miracles et autres manifestations divines abondent dans les récits de leurs exploits, et, souvent, un signe de croix judicieux ou une prière sincère se révélèrent bien plus efficaces qu'une menace ou un coup d'épée...

Un vrai chevalier se doit de servir Dieu dans tous ses actes. Dans les légendes du mythe arthurien, un bon chrétien voit toujours sa dévotion récompensée. A l'inverse, pour un sorcier clairvoyant et entreprenant, le fait de vendre son âme au diable est un acte lourd de conséquences... Il semble donc normal que les sentiments religieux (ou impies!) d'un personnage soient pris en compte par les règles de la Table Ronde. Ainsi, le rôle du prêtre - intermédiaire des hommes auprès du Seigneur - pourra alors prendre toute l'importance qui était la sienne au temps des chevaliers.

Foi, Dévotion et Piété

Pour simuler les aspects religieux dans le cadre du jeu, il est nécessaire de faire appel à des valeurs chiffrées. C'est là qu'intervient la Piété. Le score de Piété, qui permet de mesurer la force des convictions religieuses et la dévotion d'un personnage, est dérivé de deux autres valeurs:

- *la Foi*, qui définit la fermeté des croyances et la richesse de la vie spirituelle du personnage, ainsi que l'admiration et le respect que lui inspire Dieu. Elle ne varie que si le personnage se trouve confronté à un événement important qui produit un effet marquant sur ses convictions religieuses (un miracle, l'apparition du Diable, etc.).
- *les Points de Dévotion* qui, à l'instar des Points d'Honneur pour le Prestige, peuvent être perdus ou gagnés en cours de jeu selon les actions "religieuses" du personnage. Au départ, ce score est nul. Il peut atteindre un niveau maximum de +100 points et tomber à un niveau minimum de -200 points.

La formule qui permet de calculer la Piété à partir de la Foi et des Points de Dévotion est la suivante: Piété = Foi + (Points de Dévotion)/10.

Le score de Piété peut donc varier entre -20 et +18. Pour réussir un "Jet de Piété" (voir plus loin), il faut obtenir avec 1d20 un score inférieur ou égal à la Piété. Evidemment, un score de Piété négatif provoquera un échec automatique.

Variation des Points de Dévotion

Il est absolument primordial qu'un joueur ne connaisse pas le score de Piété de son personnage! Il serait d'ailleurs préférable qu'il s'abstienne de lire la suite du présent article... En effet, la "quête" des Points de Dévotion ne doit pas constituer une fin en soi permettant d'obtenir certains avantages en dénaturant les règles. La perte ou le gain de points de ce type doit traduire une action "sincère" et importante accomplie en toute bonne foi par un personnage, et non à la suite d'un calcul de la part de son joueur. Le barème présenté ci-dessous vous permet de savoir

quand vous devez retrancher ou ajouter des Points de Dévotion. A ce propos, n'hésitez jamais à enlever des points, quand vous sentez que les prières et les actes pieux d'un personnage ne sont pas "gratuits" ; les faux dévôts ont existé de tous temps...
Attention, la liste qui suit n'est pas limitative! Le Maître des Légendes ne doit pas s'interdire de distribuer ou de retrancher des Points de Dévotion quand il le juge nécessaire. De plus, il est toujours délicat de chiffrer des concepts abstraits comme les sentiments religieux. Si vous n'êtes pas d'accord avec les valeurs proposées, modifiez-les.

Gain de Points de Dévotion

- Appliquer les vertus théologales (ayant Dieu pour objet)
  Foi +1
  Espérance +1
  Charité +1
- Prière sincère +1
- Entendre la messe +1
- Appliquer les vertus cardinales (support de la vie morale)
  Justice +2
  Prudence +2
  Force morale +2
  Tempérance +2
- Communion +2
- Appliquer les vertus morales (conduisant à la perfection)
  Humilité +3
  Pénitence +3
  Modestie +3
  Zèle et apostolat +3
  Chasteté +3
  Pauvreté +3
  Obéissance +3
- Bonnes actions +1 à +3
- Offrandes sincères +1 à +3
- Retraite dans un couvent, un monastère +1 par mois
- Pèlerinage +10
- Pèlerinage à Jérusalem +20
- Conversion d'un infidèle +20
- Recevoir certains sacrements
  Première communion +3
  Confirmation +3
  Mariage +3
  Pénitence variable (cf confession)
  Extrême-onction variable (cf confession)
  Les Ordres +20

Perte de Points de Dévotion`

- Chaque jour -1**
- Non respect des dix commandements
  1) "C'est moi ton Dieu." -20 et excommunication*
  2) "Tu ne feras pas de Dieu à ton image." -20 et excommunication*
  3) "Tu n'abuseras pas de Son nom." -10
  4) "Tu sanctifieras le jour du Seigneur." -10
  5) "Tu honnoreras ton père et ta mère." -5
  6) "Tu ne tueras point." (meurtre) -20
  7) "Tu ne commettras pas d'adultère." -5
  8) "Tu ne voleras pas." -5
  9) "Tu ne seras pas un faux témoin et tu ne mentiras pas." -5
  10) "Tu ne convoiteras pas le bien d'autrui." -5
- Commettre un péché capital
  Orgueil -5
  Avarice -5
  Gourmandise -5
  Envie -5
  Luxure -5
  Colère -5
  Paresse -5
- Ne pas s'être confessé dans l'année -10
- Ne pas communier à Pâques -10
- Blasphème -15
- Rompre le secret de la confession -20
- Ne pas respecter le code de la chevalerie (chevaliers) -5 à -20
- Souiller un lieu saint -20
- Ne pas respecter le carême -10 et excommunication*
- Manger de la viande le vendredi -10 et excommunication*
- Rompre des vœux de prêtre -20 et excommunication*
- Rompre le droit d'asile -20 et excommunication*
- Rompre la Trêve de Dieu -20 et excommunication*
- Rompre la Paix de Dieu -20 et excommunication*
- Rompre un serment prêté sur une relique ou la Bible -20 et excommunication*





* Si les autorités religieuses ont connaissance de la faute commise.
** Les personnages perdent un Point de Dévotion chaque jour, car la foi religieuse doit s'exprimer en permanence. Il est ainsi impossible de se constituer une "cagnotte" de Points de Dévotion, puis de se reposer sur ses lauriers pendant le reste de sa vie.

Confession et Pénitence

La confession permet "d'éliminer" les Points de Dévotion négatifs correspondant aux fautes avouées. Comme "faute avouée est à moitié pardonnée", la moitié des points perdus est regagnée au moment de la confession elle-même, et l'autre moitié après avoir reçu l'absolution ET avoir accompli la pénitence imposée. Les points qui seraient normalement gagnés lors d'une action chrétienne ne sont pas accordés quand il s'agit d'une pénitence.

Le Maître des Légendes (ou un joueur incarnant un prêtre sous le contrôle du Maître) choisit la pénitence à effectuer, en fonction de la gravité de la faute avouée et de la sincérité du repentir du pécheur. Cette pénitence peut aller d'une simple prière à un pèlerinage à St Jacques de Compostelle, voire à Jérusalem. Le pénitent pourra ainsi espérer réparer les torts qu'il a commis.

L'Extrême-Onction accordée à un mourant permet d'éliminer en une seule fois tous les Points de Dévotion négatifs, pourvu que le repentir soit sincère.

L'Excommunication

L'excommunication est généralement prononcée par un évêque, un archevêque, un tribunal ecclésiastique ou le pape. Une personne excommuniée ne peut alors plus recevoir aucun sacrement et se retrouve hors de la communauté religieuse. On comprend la terreur que pouvait inspirer cette mesure au Moyen-Age!...

L'Interdit équivaut à l'excommunication en ce qui concerne une paroisse ou un pays. Il était généralement prononcé en réaction aux crimes du roi ou du seigneur de la contrée concernée. Grâce à lui, le pouvoir religieux exerçait une pression sur la population de cette dernière dans l'espoir qu'elle réagirait...

Si une faute grave vient à la connaissance des autorités religieuses, le personnage fautif est alors excommunié et perd immédiatement tous ses Points de Dévotion. Son score est alors égal à zéro, à moins, bien sûr, qu'il n'ait déjà été négatif! Il ne lui est plus possible de gagner de Points de Dévotion, tant que son excommunication n'est pas levée par l'autorité religieuse qui l'a décrétée.

Un sorcier qui conclut un pacte avec le Diable ou un démon ne pourra plus jamais gagner de Points de Dévotion. Il se soumet de lui-même à une sorte "d'auto-excommunication", même si les autorités religieuses n'ont pas connaissance de son forfait. Une excommunication ultérieure ne produira aucun effet supplémentaire.

Utilisation de la piété

Rappelons qu'un jet de Piété est réussi si le résultat du jet d'un d20 est inférieur ou égal au score de Piété du personnage concerné.

Il existe de multiples façons d'utiliser la Piété d'un personnage. Voici quelques exemples, qui ne sont nullement limitatifs. Attention, dans le cas d'un score de Piété négatif, n'oubliez pas que les bonus deviennent alors des malus... et inversement.

- *Signe de Croix pour faire reculer un démon ou une autre créature des Enfers:*

Si le jet de Piété est réussi, le démon recule en détournant sa face. Sa réaction sera d'autant plus vive et marquée, si sa puissance est faible. Dans certains cas, un démon ayant revêtu une apparence humaine pourra être contraint à reprendre sa forme normale par un signe de Croix. Au lieu de ce signe, un personnage peut également brandir une croix, la Bible ou une relique...

- *Supplication de protection, prière, appel au soutien divin:*

Si la demande est sincère et si le jet de Piété est réussi, le Maître des Légendes peut alors intervenir au moment d'une situation de jeu critique et donner un "coup de pouce" aux personnages. Selon les circonstances, l'aide divine pourra aller d'un simple bonus de +1 sur un jet de dés... jusqu'au miracle! Il va de soi que si le personnage n'est pas lui-même bénéficiaire des faveurs demandées, celles-ci seront accordées dans de plus larges proportions.

- *Chance "miraculeuse":*

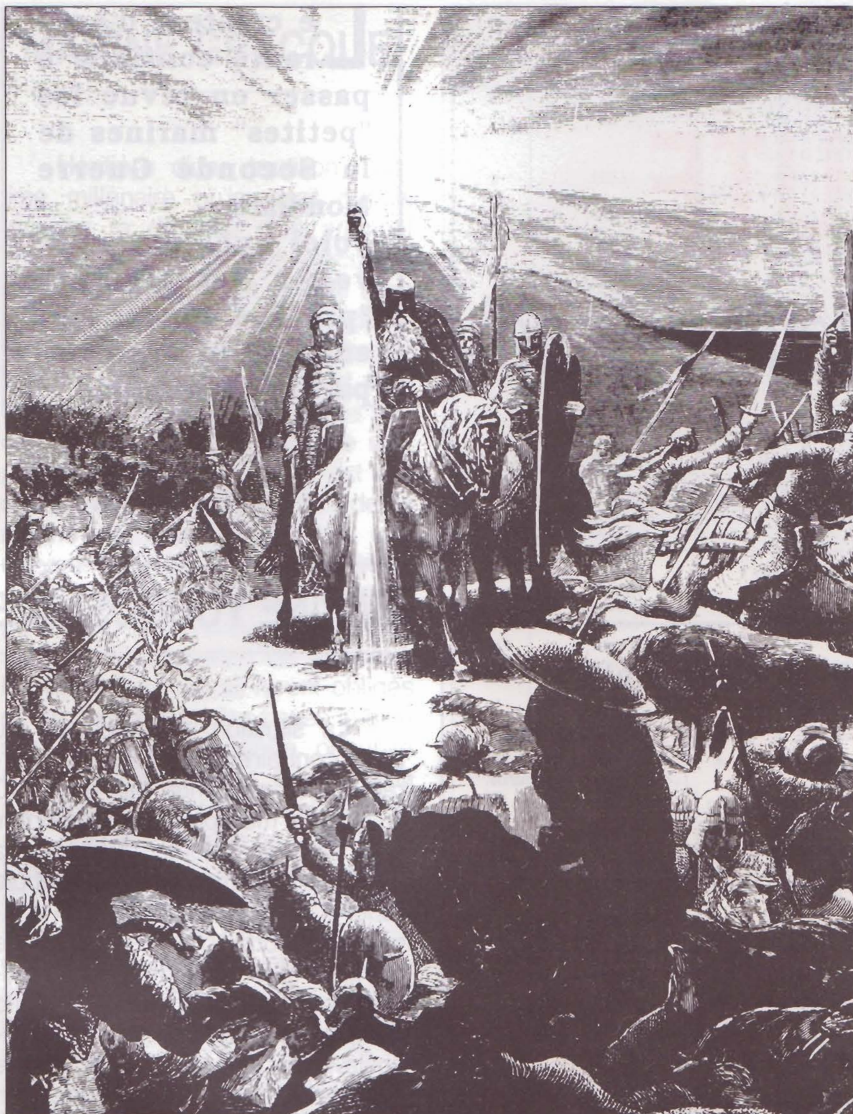
Le Maître de Jeu peut quelquefois également faire appel à un jet de Piété pour voir si la Main de Dieu n'influence pas la chance d'un personnage placé dans une situation particulière. Cette utilisation de la Piété doit cependant rester exceptionnelle.

- *Jugement de Dieu:*

S'il défend une juste cause et réussit un jet de Piété, un personnage peut alors recevoir un bonus supplémentaire pour toutes ses actions. Ce bonus est égal à son score de Piété divisé par 5 (en arrondissant au plus proche).

- *Combat contre un hérétique, un démon ou un sorcier:*

Dans ce cas, le personnage peut être soutenu par sa foi dans son combat. S'il



réussit un jet de Piété au début de l'affrontement, il peut alors ajouter son score de Piété divisé par 5 à son chiffre d'attaque pendant tout le combat.

- Résistance à la magie noire:

Une personne pieuse résiste mieux à la magie noire, tandis qu'un impie sera plus vulnérable aux attaques du Mal. Le score de Piété divisé par cinq (et arrondi au chiffre le plus proche) représente un malus qui est infligé aux chances de succès du magicien qui jette un sort de magie noire sur le personnage. Un score de Piété négatif rendra, par contre, le personnage visé plus vulnérable, car le malus devient alors un bonus!

- Exorcisme:

Un exorcisme ne peut être exécuté que par un prêtre. Le score de Piété de celui-ci est alors utilisé comme niveau de maîtrise du sortilège 30-Exorcisme. Le prêtre résoud un exorcisme exactement comme s'il lançait un sortilège. Il ne s'agit cependant pas de magie dans ce cas, mais les règles sont les mêmes. Un prêtre peut également exorciser un lieu (afin de l'interdire aux créatures du Mal) ou une créature maléfique (afin de la chasser). Dans ce dernier cas, l'Aura de la créature est appliquée comme malus aux chances de succès de l'exorcisme. Si celui-ci est réussi, la créature retourne dans les ténèbres infernales.

- Bénédiction:

Si le prêtre qui donne la bénédiction et le personnage qui la reçoit réussissent tous les deux un jet de Piété, le "récipiendaire" dispose alors d'un bonus de +1 pour une action quelconque et le Maître de Jeu pourra décider de l'utiliser dans un moment critique. Le personnage aura alors le sentiment d'avoir été soutenu par Dieu dans son action...

- Vision:

Seul un prêtre peut utiliser la Piété de cette façon. S'il réussit un jet de Piété, il tombe alors dans une transe profonde qui dure quelques heures et au cours de laquelle il est "frappé par une révélation" ou reçoit une vision (apparition d'un saint, de la Vierge, etc.). Le Maître des Légendes peut alors lui donner une indication particulière sur le déroulement de l'aventure ou sur une personne, afin d'aider les personnages s'ils œuvrent pour le Bien. Un personnage non-prêtre peut exceptionnellement recevoir une vision. C'est au Maître des Légendes de décider s'il accorde ou non une vision, le personnage ne peut pas la réclamer lui-même.

- Guérison:

Un roi qui vient d'être couronné a le pouvoir divin de guérir les maladies en touchant les malades, leurs plaies... si le roi ET le bénéficiaire réussissent tous les deux leur jet de Piété. La maladie est alors guérie, quelle que soit sa gravité. Si le roi fait un échec critique, il contracte alors la maladie lui-même.

- Pacte avec une créature des Enfers:

Le score de Piété divisé par 5 (arrondi à la valeur la plus proche) équivaut à un malus général dans toutes les relations avec la créature. Par contre, un sorcier avec un score de Piété de -5 aura en fait un bonus de +1 pour son jet d'Eloquence quand il tentera d'influencer un démon au moment de la conclusion d'un pacte.

Epilogue

"... Perceval vit venir sur l'eau une blanche nef, remontant le flot et volant plus vite qu'elle ne glissait. ...Sur ses flancs se voyait cette inscription écrite en lettres flamboyantes: "Homme qui veux monter à bord, garde-toi de le faire, à moins que tu ne sois rempli de foi. Car, moi-même, je suis LA FOI. Si un jour, le doute t'effleurait, je cesserais aussitôt de te porter."

Comme Perceval demeurait décontenancé, ne sachant trop s'il devait s'approcher de la nef ou s'en éloigner, une voix s'éleva:

- Perceval, l'Ennemi t'a tenté à trois reprises et, à trois reprises, tu l'as vaincu. Tu es sauvé. Entre dans cette nef et fie-toi à ton Rédempteur. Où que tu ailles. Il te tiendra compagnie..."

Le Roman du Roi Arthur - La Quête du Graal - Xavier de Langlais -

AMIRAUTE

Les marines secondaires (suite)

par Paul Bois

Le créateur d'Amirauté continue à passer en revue les "petites" marines de la Seconde Guerre Mondiale. Voici quelques nouveaux batiments "prêts à jouer" qui enrichiront vos campagnes d'Amirauté...

MARINE YOUGOSLAVE

La situation géographique du pays, contrairement à ce qu'on pourrait croire, ne donne pas en 1940 au front de mer, pour aussi important qu'il soit, la priorité. L'histoire a laissé dans la mémoire d'un peuple rude et pauvre l'évidence d'un danger beaucoup plus terrestre que maritime et le choix de moyens limités par les responsables rend compte de l'état de la marine yougoslave de l'époque. Certes, la côte dalmate, découpée et bordée d'un chapelet d'îles nombreuses, s'étend sur une grand longueur et fait face à la péninsule italienne rivale éventuelle infiniment plus puissante, mais l'Adriatique est une nasse facile à fermer et le pays pouvait espérer tenir la balance après l'exemple de la flotte autrichienne forte et moderne réduite à l'impuissance par la garde alliée du canal d'Otrante de 1914 à 1918. Tout ceci explique l'état très modeste de la marine surclassée sans espoir dans des conditions très défavorables. L'attaque brusquée des forces allemandes et italiennes en avril 1941 ont, comme on pouvait s'y attendre, très rapidement réglé le sort de cette petite marine et la situation ultérieure du pays n'a pas permis sur mer une participation autre que symbolique. La plus grande partie de la flotte a été capturée et incorporée dans les marines de l'Axe.

FLOTTE YOUGOSLAVE D'ORIGINE

Type	Classe	Armement	Portée	L	Vit	Pt	T	Observations
cl	DALMACIJA	VI 83aa IV 47 - II mtaa	13000m	104m	19n	6	4	Vieux croiseur (1899) d'origine allemande.
DD	DUBROVNIK	IV 140 II 83aa - VI 40aa - II mtaa VI T533 - 20 mines	23400m	105m	37n	1,9	4	
	BEOGRAD ZAGREB LJUBLIANA	IV 120 IV 40aa - II mtaa - VI T550	18000m	96m	39n	1,2	4	
	T1 T3 T5 T6 T7 T8	I 66 I 66aa - II mtaa - II T456	10000m	58m	28n	0,2	6	Vieux torpilleurs ex-autrichiens.
S/M	HRABRI NEBOJSCA	II 102 I mtaa - VI T533	12500m	72m	15/10n	0,9	6	
	SMEJLI OSVETNIK	I 100aa I 40aa - VI T550	12500m	66m	14/9n	0,6	6	
DR	SOKOL GALEB ORAO JASTREB KOBAC LABUD	II 83aa IV 37aa	12000m	57m	16n	0,3	6	Anciens dragueurs allemands (1918) Peuvent être utilisés comme MM (20 mines)
	MALINSKA MARJAN MELJINE MIJET MOSOR	I 47		31m	9n	0,1	6	Petits dragueurs. mouilleurs de mines (12)
DIVERS	BELI ORAO	II 76	13000m	60m	17n	0,5	6	Canonnière (1939)
	ZMAJ	II 83aa	13000m	75m	15n	1,8	4	ravitailleur d'aviation

Apport anglais

	NADA	I 102 VIII 40aa - II 20aa	12500m	61m	15n	1	6	escorteur type FLOWER (cf GARDENIA dans AMIRAUTE)

Aéronautique navale

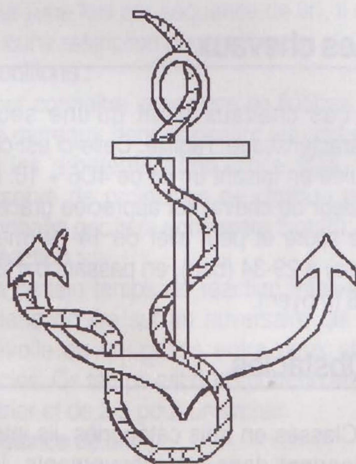
Type	Vitesse	Rayon d'action	Plafond	Pts	Observations
SIM XIV	260km/h	480km	4800m	3,5	bimoteur de reco et bb (250kg)
Do 22					cf Grèce. Au total environ une cinquantaine des 2 types.

AUTRES APPAREILS de l'AVIATION ROYALE YOUGOSLAVE

Hawker FURY	330km/h	250km	8500m	4,4	chasseur
IKARUS IK1	430km/h	200km	10500m	6	chasseur
IKARUS IK3	520km/h	250km	8000m	6	chasseur

MARINE GRECQUE

Héritière d'une tradition maritime millénaire qu'imposait depuis toujours la défense d'un archipel chargé d'histoire, la flotte grecque a joué un rôle tout à fait notable dans la guerre en Méditerranée. Supportant dans un premier temps l'attaque italienne avec détermination et succès malgré un déséquilibre des forces évident sur le papier, elle surprenait les observateurs. Il est vrai que l'appui en second plan de la marine britannique suggérait une retenue salutaire à Supermarina... Après l'invasion-éclair de toute la péninsule par l'armée allemande suivie de l'occupation de la Crète, les navires survivants furent obligés de se replier dans les bases anglaises de la Méditerranée orientale (Chypre, Palestine et Egypte). Sa participation au mouvement général des opérations dans le bassin fut très appréciée et l'Angleterre profita d'un personnel nombreux et de qualité pour transférer à la marine grecque un tonnage relativement imposant afin de remplacer les lourdes pertes. Plus tard les Etats-Unis apportèrent un complément et ce fut une flotte à peu près entièrement renouvelée qui termina la guerre en 1945.



FLOTTE GRECQUE D'ORIGINE

Type	Classe	Armement	Portée	L	Vit	Pt	T	Observations
CL	GEORGIOS AVEROFF	IV 234 VIII 190 IV 76 II 76aa - IV 47aa II mtaa - III T457	25000m(25°) 22000m(25°) 15000m	141m	22n	31	3	type SAN GIORGIO (cf Italie dans AMIRAUTE)
cl	HELLI	III 152 II 40aa - II T457 - 110 mines	16000m(20°)	98m	21n	5	4	
DD	AETOS IERAX LEON PANTHER	IV 102 II 40aa - VI T533 - 40 mines	13000m(30°)	90m	30n	0,9	5	
	KONDOURIOTIS HYDRA SPETSAI PSARA	IV 120 III 40aa - VI T533 - 40 mines	19600m	92m	39	1,3	4	
	VASILEUS GEORGIOS VASILISSA OLGA VAS. KONSTANTINOS VAS. SOFIA	I-IV 127 IV 47aa - III mtaa - VIII T533	17400m(30°)	98m	36n	1,5	4	
	NIKI ASPIS	II 76 I 66 - II T533	15000m	67m	29n	0,2	6	
	AIGLI ALKYONE ARETHOUSA DORIS	II 57 II T457		45m	24n	0,1	6	
	KISIKOS KIOS KIDONIA PERGAMOS PROUSSA	I 66 I mtaa - II T457	10000m	60m	28n	0,2	6	
S/M	KATSONIS PAPANICOLIS	I 100 I 40aa - II mtaa - VI T533	15000m	63m	14/9	0,5	6	
	PROTEUS NEREUS TRITON GLAUKOS	I 100 I 40aa - VIII T533	15000m	70m	14/9n	0,7	6	

Apport anglais

Type	Classe	Armement	Portée	L	Vit	Pt	T	Observations
DD	NAVARINON	IV 120 X mtaa - VIII T533	15000m(40°)	100m	35n	1,4	4	ex ECHO brit.
	SALAMIS	IV 120 X mtaa - VIII T533	15000m(40°)	95m	35n	1,4	4	ex BOREAS brit.
	PINDOS KANARIS MIAOULIS ADRIAS (I) ADRIAS (II) HASTINGS	IV 102aa V 40aa - II 20aa - II T533	12500m	98m	25n	1	4	Type HUNT (cf BERKELEY dans AMIRAUTE) perdu par mine.
S/M	AMPHITRITI XIFIAS PIPINOS DELPHIN ARGONAUTIS TRIANA	I 76 III mtaa - IV T533 (8 torpilles)	10000m	62m	13/9n	1	6	Analogues au type UNITY (cf AMIRAUTE) très bien adaptés au théâtre méditerranéen.
A	SAKHTOURIS APOSTOLIS KRIEZIS TOMASIS	I 102 VIII 40aa - II 20aa	12500m	61m	15N	1	5	Escorteurs type FLOWER (cf GARDENIA dans AMIRAUTE)
DR	PAXOI LEVKAS KEFALINA KERKYRA ZAKYNTHOS ITHAKI	I 76aa	15000m	41m	12n	0,2	6	ex YMS américains cédés par les britanniques.

Apport américain

Type	Classe	Armement	Portée	L	Vit	Pt	T	Observations
A	VAS. GEORGIOS II	I 76aa I 40aa - V 2	15000m	53m	20n	0,3	6	Type "PC" de 300t construits à plus de 300.
DR	KASSOS KOS PARALOS SALAMINIA KARTERIA AFROESSA PARMOS LEROS	I 76aa II 20aa - II mtaa	15000m	41m	12n	0,2	6	ex YMS (voir plus haut les mêmes transférés par les britanniques)
LST	SAMOS LIMNOS CHIOS LESVOS	VI 40aa - VI 20aa		100m	11n	1,5	4	Navires de débarquement.

Aéronautique navale

Type	Vitesse	Rayon d'action	Plafond	Pts	Observations
Fairey	220km/h	350km	3000m	2,7	Biplan de reconnaissance à flotteurs 9 en service en 1939.
Do 22	360km/h	1300km	9000m	5	Monoplan à flotteurs pouvant emporter 1 torpille de 450 ou 700kg de bombes. 12 en service en 1939.

APPORT ALLIES : un petit nombre d'appareils d'origine anglaise et américaine ont été acquis pendant la guerre (cf les types habituels dans AMIRAUTE).

AUTRES APPAREILS de l'AVIATION ROYALE HELLENIQUE

PZL P24	430km/h	400km	10500m	6,5	d'origine polonaise. BB possible : 100kg
Henschel HS 126	350km/h	360km	8300m	4,6	d'origine allemande. BB possible : 100kg
Blenheim Bristol	430km/h	900km	8300m	5,6	d'origine anglaise. BB : 450 kg
Avro ANSON	300km/h	650km	5800m	4	d'origine anglaise. BB : 165 kg

Initiation à GUET-APENS

par Jean-Jacques Petit

En réalisant Guet-Apens, Jean-Jacques Petit a cherché à créer un jeu simple et distrayant, qui permette à des néophytes de comprendre et d'apprécier le jeu avec figurines, un univers encore trop méconnu de ce côté de la Manche... ou de l'Atlantique.

Cependant, même un jeu simple peut proposer quelques concepts déroutants pour ceux qui s'imaginent que les wargames sont réservés à une élite intellectuelle. C'est la raison pour laquelle Jean-Jacques a tenu ici à "présenter" son jeu. Après avoir lu cet article, vous serez capable de tenter votre première partie de Guet-Apens...

Avant-propos

Depuis quelques années, la "personnalisation" des figurines et le choix d'une échelle "un pour un" (une figurine représentant un homme) prend une ampleur incontestable dans le milieu des passionnés de jeu d'histoire.

Cette échelle est de plus en plus employée, non pas pour identifier et suivre les personnages comme dans les jeux de rôle, mais pour suivre avec plus de précision l'évolution d'une petite troupe pouvant aller de quatre ou cinq personnages à plusieurs dizaines, selon la sophistication de la règle employée. Le succès d'une telle formule tient également au fait que toutes les époques historiques peuvent servir de toile de fond ; même notre sacro-saint Empire qui, dans certains cas (guerre d'Espagne, retraite de Russie, Tyrol autrichien, etc.) peut se prêter à une adaptation. Quand j'ai commencé à m'intéresser à ce système, j'ai établi deux règles parallèles ayant la particularité d'englober les deux périodes les plus à l'honneur en France : Révolution/Empire et Médiévale. Pendant quatre ans, la règle a évolué presque d'elle-même au fil des tests dans les salons, les conventions et les nombreuses réunions de clubs. J'avais finalement deux règles légèrement différentes vu l'époque jouée, mais dont le "tronc commun" permettait aux joueurs de passer facilement d'une période à l'autre. Les deux règles terminées, et le bicentenaire aidant, j'ai décidé de sortir le jeu médiéval en premier, afin de garder celui sur la Révolution pour 1989. Ce qui suit a pour but de présenter le premier jeu et ne reprend que les grandes lignes de la règle de la boîte de base.

Les personnages

Les personnages ont cinq caractéristiques: agilité, adresse, courage, force et résistance. Ces caractéristiques interviennent en cours de partie pour les actions suivantes :

Mouvement : agilité.
Tir : adresse.
Combat (initiative) : agilité, courage.
Combat (corps-à-corps) : agilité, adresse et force.
Test moral : courage.
Evanouissement : résistance.
Récupération de points de vie : courage, force et résistance.
Détermination des points de vie : résistance.

- Les caractéristiques sont définies par le jet de 3D6+1 (résultat du jet de 3 dés à six faces auquel on rajoute un point). Leur valeur peut donc varier entre 4 et 19.
- Chaque personnage a des points de vie. Selon le nombre qu'il en perdra en cours de partie, ses blessures seront plus ou moins graves. Ces points déterminent également la forme physique. Les personnages ont tous 5 points de vie, plus un point par tranche de deux points de résistance au-dessus de 7. Ils peuvent donc avoir entre 5 et 11 points de vie.

Pour certaines parties, caractéristiques et points de vie des personnages sont tirés avant que ceux-ci soient "identifiés". De cette façon, on peut éviter d'avoir des chevaliers peureux et faibles ou des archers maladroits.

- A chaque fois que les points de vie diminuent d'1/4, toutes les caractéristiques sont réduites dans la même proportion. A chaque fois, ces pertes sont considérées par rapport à la valeur de départ, on réduira donc d'1/4, d'1/2 ou de 3/4.

Les chevaux

Les chevaux n'ont qu'une seule caractéristique: l'agilité. Celle-ci est calculée en faisant un jet de 4D6 + 10. La valeur du cheval est appréciée grâce à ce score et peut aller de 14-19 (mauvais) à 29-34 (bon), en passant par 20-28 (moyen).

Obstacles

Classés en trois catégories, ils interviennent dans les mouvements, les tirs et les combats (voir tableau 1, page 42).

Tour de jeu

Un tour de jeu se décompose en "séquences" successives :
- Mouvement (conséquence d'un test moral, charge ou "normal").
- Premier tir.
- Combat.
- Test Moral.

Mouvement

Les mouvements sont simultanés et sont de 6cm au "pas lent" et de 6cm plus l'agilité (convertie en centimètres) pour le "pas de course" ou le "galop". Des obstacles peuvent éventuellement ralentir les déplacements. En cas de "charge", un cavalier peut être désarçonné, les lances peuvent se briser, etc. (voir tableau 2, page suivante).

Tirs

Tous les tirs se font "à vue". Les détails du terrain (arbres, lignes de crêtes, habitations, etc.) bloquent la ligne de tir. On peut cependant tirer - et se faire tirer dessus! - quand on se trouve à la lisière d'une forêt (voir tableau 3, page suivante).

Cadence de tir :
un arbalétrier ne peut tirer qu'une fois par tour, au cours de la première ou de la deuxième séquence de tir, au choix du joueur. Il doit être immobile pendant deux séquences de mouvement consécutives pour recharger son arme. Il lui est néanmoins permis de se déplacer de deux centimètres pour se mettre à l'abri. Un archer peut tirer deux fois par tour (une fois par séquence de tir). Il n'a aucune restriction pour recharger.

Munitions :
pour connaître le nombre de flèches ou de carreaux dont disposent les archers et les arbalétriers, on lance 5D4. La réserve de projectiles de chaque personnage oscillera donc entre 5 et 20.

Réaction :
un certain temps de réaction intervient quand on tire sur un adversaire qui se dévoile ou qui passe entre deux obstacles. Ce temps est d'1/3 pour un arbalétrier et de 2/3 pour un archer.

Distance de tir :
suivant l'arme employée, l'efficacité varie différemment en fonction de la distance (voir Tableau 3, page suivante).

Résolution des tirs: on modifie l'adresse du tireur en fonction de la distance et des facteurs tactiques (voir Tableau 3, page suivante). Le chiffre ainsi obtenu indique le résultat maximum que l'on doit obtenir avec un D20. Un "1" représente toujours une réussite et un "20", un échec.

Dommages subis :
si un tir est réussi, il faut effectuer un nouveau lancer de dé (voir Tableau 3) pour déterminer les pertes en points de vie du personnage touché par le tir.

Combat

Charge :
pour qu'une charge soit efficace, il faut qu'un cavalier parcoure 2/3 de sa distance de mouvement avant d'entrer en contact avec l'ennemi. On résoud une charge en additionnant l'agilité du cheval et l'adresse du cavalier qui charge, puis en retirant à ce nombre la 1/2 de l'agilité et la force du cavalier chargé. Le résultat de cette soustraction indique le score maximum à faire avec un D20. Ce type de combat étant "simultané", les deux adversaires peuvent se voir désarçonnés en même temps. La lance se brise sur un score de 9 à 12 avec le D20.

Corps-à-corps :
une fois tous les mouvements et les tirs effectués, on résoud les corps-à-corps. Pour cela, il faut que les adversaires soient adjacents. Un corps-à-corps peut durer plusieurs tours successifs et s'arrête quand l'un des joueurs le désire ou après un test moral. Ce type de combat n'est pas simultané et les joueurs se portent des coups, les uns après les autres (en fonction de l'initiative). Un personnage qui est blessé déduit immédiatement les points de vie qu'il a perdus, avant de continuer à combattre. La résolution d'un corps-à-corps se fait en additionnant la force et l'adresse de l'attaquant, puis en soustrayant l'agilité du défenseur et les modificateurs dus aux facteurs tactiques. Le chiffre ainsi obtenu représente la valeur maximum que l'on doit faire avec un D20. Si le coup porte, on lance un dé (en fonction de l'arme employée) pour connaître les dommages que subit l'adversaire (voir Tableau 4, page suivante).

Initiative :
on additionne agilité, courage et le résultat du jet d'un D4. Le personnage qui totalise le plus grand score a l'initiative. En cas d'égalité, on résoud le combat en simultané: on considère que les coups sont portés en même temps. Certains éléments peuvent modifier l'initiative (voir tableau 5, page suivante). Dans certains cas, l'initiative peut être "automatique".

Récupération des points de vie :
dans une campagne, quand un personnage n'a pas combattu pendant une semaine entière (temps fictif), il peut récupérer les points de vie qu'il a perdus. Cette récupération se fait en additionnant la force, le courage et la résistance. On divise ensuite cette somme par 10 (résultat arrondi au chiffre le plus proche). Le facteur ainsi obtenu correspond au nombre de points de vie récupérés. A chaque "quart" regagné (par rapport aux points de vie de départ), on récupère les caractéristiques en conséquence.

Test Moral

Les réactions d'un personnage sont déterminées par un test moral, en fonction de ses blessures, de son environnement, etc.

Quand fait-on un test ?

1) Quand un personnage a perdu la moitié de ses points de vie.

2) Quand un baron ou un chef de guerre est tué ou "évanoui", cet événement se produisant au plus à 25 centimètres du personnage testé.

3) Quand un personnage affronte en corps-à-corps plus de deux adversaires.

4) Quand un baron, un chef de guerre ou un chevalier ennemi intervient.

Résolution d'un test moral: on additionne le courage, les facteurs d'environnement (voir tableau 6 page suivante) et le résultat du jet d'un D4. Les conséquences des tests sont indiquées dans le tableau.

Interruption des conséquences dues au moral: les effets d'un test moral peuvent être interrompus par la venue du Baron, du chef de guerre ou d'un chevalier ami. On peut alors procéder à un nouveau test en faisant la somme du courage du personnage, du courage et de la force du chef intervenant, plus un D4. Si le résultat obtenu est supérieur à 30, le personnage redevient opérationnel.

TABLEAU DES TERRAINS

	Type d'obstacle	Conséquence sur le mouvement	Conséquence sur le tir	Conséquence sur le combat
LÉGER	Broussailles	Agilité - 4	Adresse - 2	Facteur combat - 2
	Escaliers divers	Agilité - 4	Adresse - 2	Facteur combat - 2
	Barrière	Agilité - 4	Adresse - 2	Facteur combat - 2
	Haie	Agilité - 4	Adresse - 2	Facteur combat - 2
	Pente b. vers h.	Agilité - 4	Rien	Facteur combat - 2
	Gué	Agilité - 6	Rien	Facteur combat - 2
	Marais	Agilité - 6	Rien	Facteur combat - 2
	Echelle	Agilité - 6	Rien	Facteur combat - 2
MOYEN	Forêt	Agilité - 8	Adresse - 5	Facteur combat - 5
	Cheval mort	Agilité - 8	Adresse - 5	Facteur combat - 5
	Petit mur	Agilité - 8	Adresse - 5	Facteur combat - 5
	Palissade	Agilité - 8	Adresse - 5	Facteur combat - 5
	Eboulement	Agilité - 8	Adresse - 5	Facteur combat - 5
	Chariot	Agilité - 8	Adresse - 5	Facteur combat - 5
	Coin de mur	Rien	Adresse - 5	Facteur combat - 5
	Porte ouverte	Rien	Adresse - 5	Facteur combat - 5
IMPORTANT	Meurtrière	Impassable	Adresse - 8	Facteur combat - 8
	Fenêtre	Agilité - 13	Adresse - 8	Facteur combat - 8
	Créneau	Agilité - 13	Adresse - 8	Facteur combat - 8
	Mur haut	Agilité - 13	Adresse - 8	Facteur combat - 8
	Palissade haute	Agilité - 13	Adresse - 8	Facteur combat - 8

1

TABLEAU DES MOUVEMENTS

— Au pas (tous)	6 cm
— Au pas de course, personnages et chevaux	Agilité + 6 cm
— Pas de course de personnages munis d'une cotte de mailles ou n'ayant plus que 1 ou 2 P. de V.	Agilité seule
— Pas de course animaux de bâts, attelés, etc.	12 cm
— A plat ventre	1/3 de l'agilité
— Marche arrière cavalier	6 cm ± valeur cheval
— Marche arrière piéton	1/2 agilité
— Demi tour pour cavalier	8 cm du mouvement
— Monter ou descendre de cheval	8 cm du mouvement
— Passer un obstacle, emprunter un escalier, etc.	voir tableau des terrains
— Mouvement individuel des animaux domestiques	1D8 pour direction 1D8 pour déplacement

2

TABLEAU DES TIRS

GÉNÉRALITÉS

Adresse - distance de tir ± facteur tactique

PORTÉE DES ARMES :

Armes de jet	12 cm
Arc court	100 cm
Arc long	140 cm
Arbalète	140 cm

DISTANCE DE TIR

Armes de jet Arcs courts et longs	1er quart	0
	2e quart	- 2
	3e quart	- 4
	4e quart	- 6
Arbalète	1er quart	0
	2e quart	- 3
	3e quart	- 6
	4e quart	- 9

FACTEURS TACTIQUES

Cible en abri léger	- 2
Cible en abri moyen	- 5
Cible en abri important	- 8
Cible munie d'un bouclier	- 5
Cible au pas de course profil	- 6
Cible au pas de course de face ou de dos	- 2
Cible à plat ventre ou à terre	- 8
Tireur immobile pendant seulement 1/3 de mouvement	- 5
Tir au jugé pendant le mouvement	- 8
Tireur visant une partie mortelle du corps	- 8
Tir sur un cavalier visant celui-ci	- 2
Tir sur l'ensemble cavalier cheval, sans visée précise	+ 2
Tir à bout portant (5 cm et moins)	+ 8

DOMMAGES SUBIS

Arme de jet	D 6
Arc court	D 6
Arc long	D 8
Arbalète	D 8
Tir visant une partie mortelle	2 dés
Cheval touché 1 - 2 -	Rien
3 - 4 - 5	Blessé
6 - 7 - 8	Mort

3

RÉACTION

Contre charge : 1/2 séquence de mouvement

Tirs : arbalétrier 1/3 de la séquence de mouvement

archer 2/3 de la séquence de mouvement

arme de jet 2/3 de la séquence de mouvement

TABLEAU DES SÉQUENCES DE JEU

— Mouvement obligatoire (conséquence du test de moral)

— Mouvement (charge et normal)

— Tir

— Mouvement (charge et normal)

— Tir

— Combat (initiative et corps à corps)

— Test de moral

TABLEAU DU TEST MORAL

OCCASION DU TEST :

1) Perte de la moitié de ses P. de V.
2) Baron ou chef tué ou évanoui, maximum 15 cm
3) Corps à corps contre trois adversaires
4) Baron chef ou chevalier ami intervenant

RÉSOLUTION :

Courage + D 4 + environnement

ENVIRONNEMENT :

— Double d'amis que d'ennemis dans les 25 cm	+ 4
— Double d'ennemis que d'amis dans les 25 cm	- 4
— Plus d'amis que d'ennemis dans les 25 cm	+ 2
— Plus d'ennemis que d'amis dans les 25 cm	- 2
— Par ami venant de se rendre, évanoui ou tué dans les 10 cm	- 1

CONSÉQUENCES :

Plus de 8	: rien
De 6 à 8 (Fuite I)	: en mêlée recule de 3 cm hors de mêlée se dirige vers un abri
De 3 à 5 (Fuite II)	: en mêlée recule au pas de course hors mêlée vers un abri moyen ou important
Moins de 3 (Panique)	: pas de course sort du jeu

INTERRUPTION DES CONSÉQUENCES MORALES :

Courage + force et courage du Baron, du chef ou d'un chevalier ami + D4 ce résultat étant supérieur à 30

6

TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES DE LA PERTE DES POINTS DE VIE

Caractéristique de départ		5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Pertes de P. de V.	1/4	4	5	5	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	14	14
	1/2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
	3/4	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5

INITIATIVE AUTOMATIQUE

— Combattant caché et qui atteint son adversaire en moins de 1/3 de mouvement.
— Quand on attaque un archer ou un arbalétrier qui vous tire dessus à bout portant.
— Attaque d'un personnage en train de passer un obstacle.
— Contre un adversaire à plat-ventre.
— Combattant qui attaque un adversaire effectuant une parade.
— Contre un adversaire qui vient d'être désarçonné.
— Contre un adversaire coincé sous un cheval.
— Quand on rejoint un adversaire en fuite.
— Quand on attaque un adversaire caché (cas moral 3 à 5).
— Contre un adversaire qui tente la capture.
— D'une manière générale, quand l'adversaire effectue un mouvement et que l'attaquant le prend de dos.
— Quand l'adversaire est en train de monter ou descendre de cheval.
— Quand l'adversaire vient de lâcher sa lance et prend sa deuxième arme
— Contre un adversaire qui essaie de vous désarçonner.

5

TABLEAU DES COMBATS

CHARGE

Agilité du cheval + adresse du cavalier moins 1/2 agilité du cheval + force du cavalier chargé.

INITIATIVE

Agilité + courage + D4 + éléments particuliers	
Valeur du cheval : mauvais	- 4
moyen	0
bon	+ 4
Hache ou épée tenue à deux mains	- 6
Lance, faux de guerre, autres armes longues identiques	+ 2

CORPS A CORPS

Force + adresse moins facteur tactique + agilité de l'adversaire

FACTEURS TACTIQUES

Abri léger	- 2
Abri moyen	- 5
Abri important	- 8
Coup visant une partie mortelle	- 8
Adversaire parant le coup contre un attaquant	- 5
Adversaire parant le coup contre deux attaquants	- 3
Adversaire parant le coup contre trois attaquants	- 1
Cavalier ennemi avec bouclier	- 4
Piéton ennemi avec bouclier	- 7
2e tour de mêlée cavalier avec lance	- 6

DOMMAGES SUBIS

Gourdin, poignard	D4
Epée, lance, épieu	D6
Fléau, masse d'armes, hâche	D8
Hâche et épée tenues à deux mains, faux de guerre	D10
— Résultat modifié suivant certaines circonstances	
Cotte de mailles	- 2
Cavalier avec lance au galop (2/3 de mouvement)	+ 2
Adversaire évanoui	X3
Coup visant une partie mortelle	2 dés

CHEVAL AU COMBAT

Tir	
1 - 2	rien
3 - 4 - 5	blessé
6 - 7 - 8	mort
Corps à corps (1/3 de l'agilité)	
1 - 2	rien
3 - 4 - 5 - 6	blessé
7 - 8 - 9 - 10	mort

4

TABLEAU DES CAS PARTICULIERS

Atteler ou dételer	2 tours
Attacher ou détacher	1 séquence de mouvement

CAPTURE :

à 4 points près, minimum 7
+ 1 au chiffre demandé et à la marge par personnage supplémentaire

ASSOMMER :

D 6 1 - 2 - Avortée
3 - 4 - Réussie
5 - 6 - Réussie avec + 1 ou 2 P. de V.

RÉCUPÉRATION APRÈS ÉVANOUISSEMENT

Le résultat d'un D 12 égal ou inférieur à la résistance.

RÉCUPÉRATION DE POINTS DE VIE

Force + courage + résistance divisés par 10 (entier approchant)

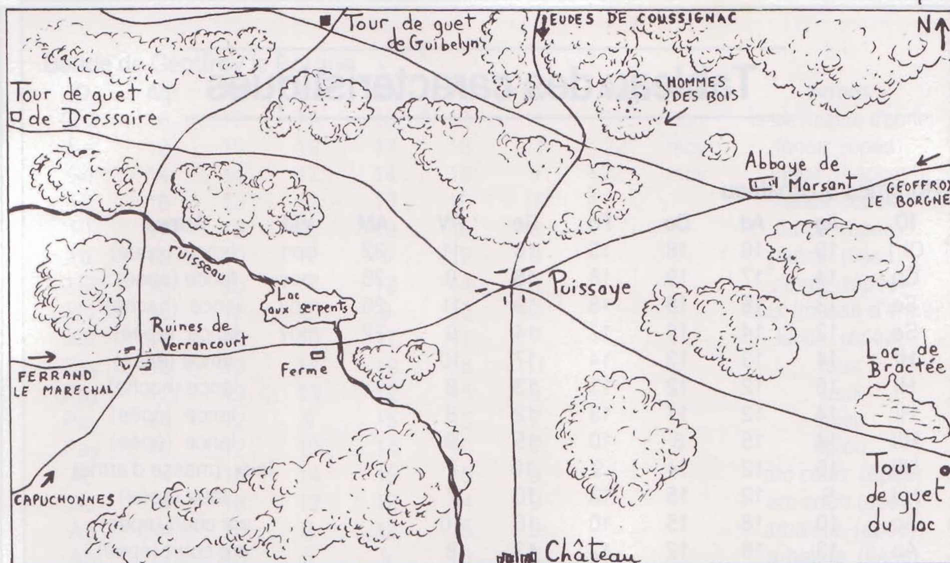
Les scénarios

Dans Guet-Apens, les scénarios sont des aventures dans lesquelles vont évoluer vos personnages. Il s'agit, la plupart du temps, d'événements "imaginaires", inventés en respectant autant que possible les mentalités d'époque. Mais ils peuvent aussi s'inspirer de faits historiques réels, dans la plus pure tradition du jeu d'histoire.
Les septs premiers scénarios de la boîte de jeu ont été conçus pour vous faire entrer dans un nouveau monde d'aventure et vous apprendre à maîtriser tous les points de règle. Ces scénarios prennent en compte les coutumes chevaleresques médiévales et comprennent des joutes, des tournois, des jugements de Dieu et des duels en champ clos. Les trois scénarios qui suivent sont directement issus de la "petite histoire" du monde moyenâgeux. Il convient de noter que deux d'entre eux sont de véritables mini-campagnes pouvant donner lieu à quatre parties produisant des interactions entre elles, que ce soit au niveau du suivi des personnages ou au niveau du lieu qui leur sert de cadre.

Ces derniers scénarios s'inspirent directement de faits historiques, tels que le siège de Château-Gaillard en 1203-1204 ou la bataille de Bouvines en 1214. Chacun comprend plusieurs aventures bien différentes, comme l'attaque de nuit de la presqu'île de Bernières au début du siège de Château-Gaillard, prenant ainsi en compte un point particulier des dispositifs de défense nocturnes de l'époque: le fait d'allumer d'énormes brasiers tous les cinquante à cent mètres pour repérer plus facilement d'éventuels assaillants.

Note finale

Comme il l'a déjà été dit en introduction, le but de cet article est de présenter de façon générale les règles de Guet-Apens, afin d'initier les débutants au jeu d'histoire pratiqué à cette échelle. La règle développe encore bien d'autres points, tels que les réserves de lances, les changements de montures, les réactions des animaux, la capture d'un adversaire, assommer un personnage, etc. Mais il n'était pas possible de tout envisager ici!



Les écorcheurs : un scénario

Pour illustrer les thèmes développés plus haut, voici un scénario comprenant plusieurs aventures entremêlées. Les caractéristiques des personnages peuvent être tirées comme il est indiqué dans l'initiation à la règle, à moins qu'on ne préfère utiliser celles que j'ai définies ci-dessous.

Je reprends, dans le cadre de ce scénario, un thème historique classique, mais néanmoins très intéressant pour jouer une mini-campagne.

Du XIIème siècle au milieu du XVème siècle, des bandes d'individus armés (appelés communément "Cottereaux" ou "Routiers") ravagèrent l'Europe occidentale. Dans les années 1400, ces bandes prirent le nouveau nom de "grandes compagnies" ou "d'écorcheurs". Elles se manifestèrent après le départ de Louis VII pour les croisades et avaient pour objectif le pillage des domaines des seigneurs partis en Terre Sainte. Leurs rangs furent grossis par une foule d'infortunés revenus de la campagne d'outremer et elles entreprirent alors une guerre d'extermination contre toutes les propriétés... y compris celles appartenant à l'église!

Vers la fin du XIIème siècle, un artisan auvergnat organisa, pour lutter contre ces bandes, des associations de "Confrères" ou "Sectateurs de la Paix de Marie", qui furent bientôt appelés par le peuple les "capuchonnés". Ces associations ne tardèrent pas à s'implanter dans l'ensemble de la France de l'époque et parvinrent même à écraser les cottereaux au cours d'une bataille rangée à Dun-le-Roi, le 20 juillet 1183.

Thème

Le Baron Guillaume de Puisay est parti en Terre Sainte. Il a laissé à son frère Ansiau le soin de garder son domaine. Une faible garnison a été laissée au château. Pendant de longs mois, aucun événement particulier n'est venu troubler le travail routinier rythmé par le passage des saisons. Bien sûr, on a entendu parler de bandes de pillards appelés "Cottereaux", mais ils semblent tellement lointains qu'aucune inquiétude n'agite la baronnie. De plus, le temps des récoltes est venu et on a désormais bien d'autres préoccupations.

Ce qu'on ignore, c'est que pour contrecarrer l'opposition armée de mieux en mieux organisée, Sanche de Savagnac (nom historique), un chef des Cottereaux, a eu l'idée de réunir des bandes éparses afin de former une véritable petite armée pratiquement invincible. La quiétude de certaines régions a ainsi été bouleversée par le passage de bandes qui pillent tout sur leur passage.

Les ruines de Verrancourt, qui se trouvent sur le territoire de la baronnie qui nous intéresse, doivent servir de point de jonction pour trois de ces bandes, qui se rendent au grand rassemblement de Sanche de

Tableau des caractéristiques

Hommes du château

ID	Ag	Ad	Co	Fo	Re	PV	AM	VM	Armes
Ch1	19	16	18	15	18	11	32	bon	lance (épée)
Ch	14	17	19	18	15	9	28	moy	lance (épée)
Se	13	16	18	18	19	11	26	moy	lance (hache)
Se	12	14	18	17	14	9	22	moy	lance (épée)
HI	14	13	13	14	17	10			lance (épée)
HI	15	12	12	13	13	8			lance (hache)
HI	14	12	17	13	12	8			lance (épée)
HII	14	15	8	10	15	9			lance (épée)
HII	16	12	14	9	10	7			faux (masse d'arme)
HII	9	12	15	13	10	7			faux (épée)
Ac	10	18	15	10	16	10			arc court (épée)
Ac	13	16	12	12	13	8			arc court (épée)
Ac	12	16	10	12	12	8			arc court (épée)
Ab	13	15	9	9	14	9			arbalète (couteau)
Ab	10	14	16	7	8	6			arbalète (couteau)

Tour de guet du lac

ID	Ag	Ad	Co	Fo	Re	PV	AM	VM	Armes
Ch	14	16	18	17	16	10	30	bon	lance (épée)
HI	13	14	12	12	13	8			lance (épée)
HII	12	10	12	9	12	8			faux (épée)
Ac	13	17	12	6	10	7			arc court (épée)

Hommes des bois

ID	Ag	Ad	Co	Fo	Re	PV	AM	VM	Armes
Ac	16	19	14	14	17	10			arc court (épée)
Ac	16	18	13	12	16	10			arc court (hache)
Ac	15	16	19	12	15	9			arc court (épée)
Ab	15	16	14	10	17	10			arbalète (couteau)
Ab	14	15	16	12	12	8			arbalète (couteau)

Tour de guet de Guibelyn

ID	Ag	Ad	Co	Fo	Re	PV	AM	VM	Armes
Se	10	14	18	15	19	11	18	mau	lance (épée)
HI	18	12	11	12	12	8			lance (hache)
Ac	12	16	10	8	13	8			arc court (épée)

Tour de guet de Drossaire

ID	Ag	Ad	Co	Fo	Re	PV	AM	VM	Armes
Se	12	14	18	1	17	10	25	moy	lance (masse d'arme)
HII	14	11	12	13	13	8			faux (épée)
Ab	12	15	10	8	11	7			arbalète (épée)

Capuchonnés

ID	Ag	Ad	Co	Fo	Re	PV	AM	VM	Armes
Se	14	16	19	15	16	10	26	moy	lance (épée)
HI	15	16	18	13	15	9			lance (hache)
HII	12	16	16	15	15	9			faux (épée)
Pay	19	12	12	10	18	11			faux
Pay	19	13	10	12	17	10			épieu
Pay	16	13	13	12	12	8			épieu
Ac	13	16	12	12	14	9			arc court (épée)
Ac	12	16	10	9	8	6			arc court (hache)
Ab	14	16	12	11	15	9			arbalète (couteau)
Ab	10	15	16	9	12	8			arbalète (couteau)

Savagnac. Ansiau a compris le danger qu'elles représentent et a envoyé de nombreux messagers pour battre le rappel du maximum de combattants. Une troupe de capuchonnés, signalée à plusieurs jours de marche, est en route pour la baronnie. Les petites troupes chargées des tours de guet sont prêtes à accourir au moindre signal et les "hommes des bois" (les chasseurs) ont promis leur appui à Ansiau. Le choc risque d'être terrible...

Le jeu

Il y a deux camps en présence, chacun étant contrôlable par un ou plusieurs joueurs. Chaque combattant est détaillé dans le Tableau des Caractéristiques (voir ci-contre). Seuls les chefs des différentes troupes ont un nom ; à vous de nommer les autres personnages. Les chefs, les chevaliers et les sergents (ou assimilés) ont tous une cotte de mailles et un bouclier. Les "hommes d'arme I" (ou assimilés) ont seulement un bouclier. Les "hommes d'arme II" (ou assimilés) n'ont ni bouclier, ni cotte de mailles. L'arme principale est marquée en premier, le nom entre parenthèses désigne la deuxième arme. Les "paysans armés" n'ont pas de deuxième arme.

Chaque camp dispose des troupes suivantes:

Camp A - Défenseurs de la baronnie.

Dans le château: Ansiau (chef), 1 chevalier, 2 sergents, 3 hommes d'arme I, 3 hommes d'arme II, 3 archers, 2 arbalétriers.

Tour de guet du lac: 1 chevalier, 1 homme d'arme I, 1 homme d'arme II, 1 archer.

Tour de guet de Guibelyn: 1 sergent, 1 homme d'arme I, 1 archer.

Tour de guet de Drossaire: 1 sergent, 1 homme d'arme II, 1 arbalétrier.

Hommes des bois: 3 archers, 2 arbalétriers.

Capuchonnés: 1 sergent (chef), 1 homme d'arme I, 1 homme d'arme II, 3 paysans, 2 archers, 2 arbalétriers.

Camp B - Les Cottereaux

Bande de Geoffroy le Borgne: 1 chef, 2 sergents, 3 hommes d'arme I, 3 hommes d'armes II, 4 paysans, 2 archers, 4 arbalétriers.

Bande d'Eudes de Coussignac: 1 chef,

2 sergents, 2 hommes d'arme I, 3 hommes d'arme II, 3 archers, 3 arbalétriers.

Bande de Ferrand le Maréchal: 1 chef, 2 sergents, 6 paysans, 2 archers, 2 arbalétriers.

Note: ce scénario est prévu pour être joué sur quatre parties, mais le joueur du Camp A peut éventuellement préférer attendre le regroupement de ses propres troupes et de celles des cottereaux, pour tenter de battre ces derniers en une, deux ou trois parties seulement. Quoi qu'il en soit, c'est le joueur A qui a l'initiative.

But du jeu

Pour gagner, il faut que tous les combattants de l'adversaire soient sortis de la table de jeu, tués, blessés aux 3/4 ou en fuite II. Dans le cas contraire, il y a match nul.

Points marqués par partie:

1ère partie: vainqueur 2 points, match nul 1 point chacun.

2ème partie: vainqueur 2 points, match nul 1 point chacun.

3ème partie: vainqueur 4 points, match nul 2 points chacun.

4ème partie: vainqueur 8 points, match nul 4 points chacun.

Si le joueur qui contrôle les Cottereaux n'est pas attaqué au cours d'une partie, il gagne automatiquement les points normalement attribués au vainqueur de cette partie.

Cas particuliers

- Les personnages sortis de la table de jeu, blessés à moins de 3/4 ou en fuite I ou II, sont récupérés automatiquement pour les parties suivantes. Les personnages blessés aux 3/4 ou plus ne sont récupérés que si le total de leur force, de leur courage et du jet d'un D4 est supérieur à 8.
- Entre chaque partie, on considère qu'une semaine s'écoule. On peut donc récupérer des points de vie en conséquence. Le joueur "Cottereaux" peut décider de passer une semaine de repos supplémentaire entre deux parties. Si le joueur "Baronnie" ne joue pas une partie, les points de vie seront récupérés comme si deux semaines s'étaient écoulées. S'il saute deux parties, il récupérera des points sur trois semaines.

Bande de Geoffroy le Borgne

ID	Ag	Ad	Co	Fo	Re	PV	AM	VM	Armes
Ch2	16	17	19	18	19	11	30	bon	lance (masse d'arme)
Se	12	15	19	17	18	11	22	moy	lance (épée)
Se	14	14	17	14	15	9	22	moy	lance (hache)
HI	16	13	12	13	16	10			lance (épée)
HI	14	12	12	13	12	8			lance (épée)
HI	12	10	12	9	12	8			lance (fléau)
HII	15	15	14	12	14	9			lance (épée)
HII	18	12	8	9	10	7			faux (masse d'arme)
HII	16	12	10	17	11	7			lance (épée)
Pay	18	10	17	19	18	11			faux
Pay	12	13	13	12	15	9			faux
Pay	14	12	9	15	10	7			épieu
Pay	10	12	19	14	10	7			épieu
Ac	14	18	14	15	15	9			arc court (épée)
Ac	14	18	12	12	14	9			arc court (épée)
Ab	14	16	2	12	15	9			arbalète (épée)
Ab	13	15	8	9	13	8			arbalète (fléau)
Ab	12	15	6	9	8	6			arbalète (couteau)
Ab	10	15	12	7	9	6			arbalète (couteau)

Bande d'Eudes de Coussignac

ID	Ag	Ad	Co	Fo	Re	PV	AM	VM	Armes
Ch3	18	17	18	16	18	11	34	bon	lance (épée)
Se	12	15	18	18	14	9	26	moy	lance (hache)
Se	14	15	16	12	13	8	20	moy	lance (épée)
HI	16	13	15	14	16	10			lance (fléau)
HI	12	12	13	12	15	9			lance (épée)
HII	15	12	11	10	10	7			lance (hache)
HII	10	12	10	8	9	6			faux (épée)
HII	12	14	12	13	8	6			faux (épée)
Ac	14	18	13	12	17	10			arc court (épée)
Ac	14	17	12	10	11	7			arc court (épée)
Ac	12	16	12	11	10	7			arc court (épée)
Ab	15	16	12	12	14	9			arbalète (épée)
Ab	11	16	10	8	13	8			arbalète (hache)
Ab	12	15	9	10	12	8			arbalète (couteau)

Bande de Ferrand le Maréchal

ID	Ag	Ad	Co	Fo	Re	PV	AM	VM	Armes
Ch4	14	15	19	15	16	10	26	moy	lance (hache)
Se	15	16	18	15	17	10	20	moy	lance (fléau)
Se	14	15	16	13	15	9	18	mau	lance (masse d'arme)
Pay	18	18	16	19	12	8			épieu
Pay	17	12	8	9	12	8			épieu
Pay	12	12	6	11	13	8			lance
Pay	13	8	7	14	11	7			lance
Pay	12	6	9	12	9	6			faux
Pay	10	7	16	17	9	6			faux
Ac	14	18	10	12	13	8			arc court (épée)
Ac	13	16	12	12	10	7			arc court (épée)
Ab	13	16	9	10	12	8			arbalète (épée)
Ab	10	15	8	6	7	5			arbalète (couteau)

Légendes des abréviations

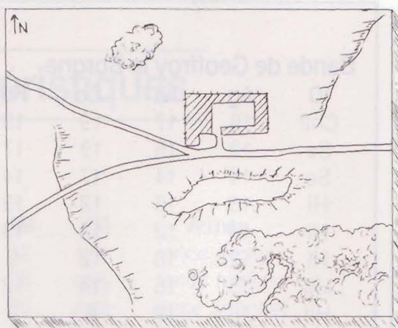
ID/ Identification, Ag/Agilité, Ad/Adresse, Co/Courage, Fo/Force, Re/Résistance, PV/Points de Vie, AM/Agilité du Cheval, VM/Valeur du Cheval, Ch/Chevalier, Se/Sergent, HI/Homme d'arme I, HII/Homme d'arme II, Pay/Paysan, Ac/Archer, Ab/Arbalétrier.

Spécial: Ch1/Ansiau, Ch2/Geoffroy le Borgne, Ch3/Eudes de Coussignac, Ch4/Ferrand le Maréchal.

- Les combattants des troupes du château, des tours de guet, ainsi que les hommes des bois, peuvent être réduits au gré du joueur concerné. Les combattants "mis de côté" ne pourront pas rentrer plus tard, ils ne participeront pas à la partie. Par contre, les Cottereaux et les capuchonnés doivent intervenir dans leur intégralité (sauf mort ou blessure grave, voir ci-dessous).
- Les personnages n'ayant (après récupération entre les parties) pas plus de la moitié de leurs points de vie du départ, ont la possibilité de ne pas participer à l'action suivante, quelle que soit leur troupe d'origine. On peut ainsi mettre un personnage au repos pendant une ou deux parties, pour qu'il soit à nouveau opérationnel quand sa présence sera requise.
- Il est évident que si toutes les troupes d'un renfort ont été tuées au cours de la partie précédente, elles ne pourront pas intervenir, même si le scénario le prévoit!
- Certaines parties peuvent être interrompues par des pluies violentes. La procédure à observer est la suivante:
1ère partie. A partir du 8ème, lancez un D10 à chaque tour. Un résultat de "1" indiquera une pluie violente. Au 9ème tour, effectuez un nouveau jet, un résultat "1" ou "2" indiquant une pluie. Au dixième tour, il pleuvra sur un résultat de "1", "2" ou "3". Et ainsi de suite...
2ème partie. Comme première partie.
3ème partie. Comme les précédentes, mais à partir du sixième tour.
Notes: les habitations citées dans chaque partie peuvent être découpées dans du carton et posées à plat sur la table, à moins que vous ne préfériez utiliser des maquettes pour train à l'échelle HO (un peu petit, mais supportable). Les collines, les routes, les lacs, etc. pourront être tracés à la craie. Les bois seront matérialisés par du lichen.

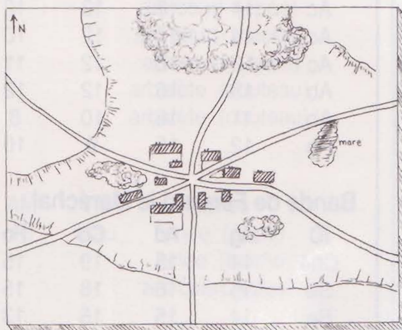
Première partie : L'Abbaye de Marsant

- La bande de Geoffroy le borgne entre au premier tour par le bord "est".
- Les troupes venant du château entrent au deuxième tour par le bord "ouest".
- Les hommes des bois entrent au quatrième tour par le bord "nord".
- La troupe de la tour de guet du lac entre par le bord "sud" au cinquième tour.



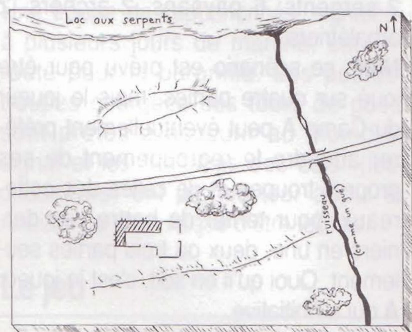
Deuxième partie : Puissaye

- La bande de Geoffroy le Borgne prend position sur la table de jeu. La moitié dans le village, l'autre moitié à l'est de la mare.
- Les troupes venant du château entrent au 1er tour par le bord "sud", les hommes des bois par le bord "nord".
- La bande d'Eudes de Coussignac entre au 3ème tour par le bord "nord".
- Les troupes de la tour de guet du lac entrent au 5ème tour par le bord "sud", celles de la tour de Guibelyn par le bord "nord".



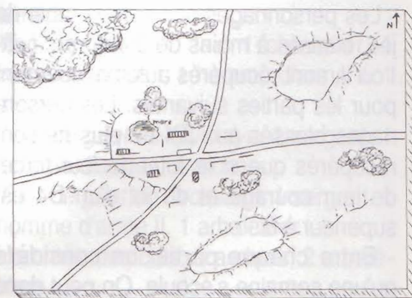
Troisième partie : Le lac aux serpents

- Les bandes de Geoffroy le Borgne et d'Eudes de Coussignac se trouvent sur la table de jeu.
- Les troupes du château et de la tour de guet du lac entrent au premier tour par le bord "sud".
- Les hommes de la tour de guet de Guibelyn entrent au troisième tour par le bord "nord", les troupes de la tour de Drossaire entrent par le bord "ouest".
Note : s'il s'est écoulé plus d'une semaine entre deux parties, la bande de Ferrand le Maréchal peut entrer au 6ème tour par le bord "ouest", les capuchonnés par le bord "sud". Si ces troupes n'entrent pas au sixième tour, elles n'interviennent pas de toute la partie.



Quatrième partie : Les ruines de Verrancourt

S'il ne s'est écoulé qu'une semaine entre les parties.
- Les bandes de Geoffroy le Borgne et d'Eudes de Coussignac se trouvent sur la table de jeu, là où leur joueur les place.
- Les troupes du château et de la tour de guet du lac entrent au premier tour par le bord "sud", les hommes des bois par le bord "est", les troupes de la tour de Drossaire par le bord "nord".
- Les troupes de la tour de guet de Guibelyn entrent au deuxième tour par le bord "nord".
- La bande de Ferrand le Maréchal entre au quatrième tour par le bord "ouest".
- Les capuchonnés entrent au 5ème tour par le bord "sud".



Si plusieurs semaines se sont écoulées entre deux parties :
- Les trois bandes de Cottereaux se trouvent déjà sur la table de jeu.
- Les capuchonnés entrent au premier tour par le bord "sud".
- Toutes les autres troupes entrent comme dans la première situation.

VIVA EL JUNTA!

par Bruno Faidutti

Pour les révolutionnaires de salon, voici 16 nouvelles cartes pour Junta. Créées par Bruno Faidutti, un éminent créateur de jeu, elles sont destinées à être mélangées avec les autres et n'impliquent aucune modification des règles normales. Nous avons longtemps hésité avant de vous proposer ces cartes, car nous aurions aimer vous les présenter "prêtes à jouer", imprimées sur un carton similaire à celui des cartes de la boîte du jeu. Malheureusement cela aurait entraîné des frais supplémentaires et nous aurions dû augmenter le prix de ce numéro de JD+. Nous avons donc décidé de vous les présenter "prêtes à photocopier". Il vous suffit en effet de vous rendre dans une boutique de photocopie, pour les faire copier recto/verso sur bristol. Après quelques coups de ciseaux, vous aurez alors de magnifiques cartes - presque - identiques à celles de votre jeu favori...
Note : deux des cartes ("Coopérants cubains" et "Guérilleros") introduisent dans le jeu des pions supplémentaires (deux pions "guérilleros" et deux pions "cubains"). Utilisez, pour les matérialiser, d'autres pions du jeu.

CARTE EVENEMENT

CONTROLE DES CHANGES

Cette carte peut être jouée par le Président ou par le Ministre de l'Intérieur.
A ce tour, aucun joueur ne pourra placer plus de 3 MP sur son compte en Suisse.

CARTE EVENEMENT

CONSEILLERS MILITAIRES ETRANGERS

Cette carte ne peut être jouée que par un Général.
Jusqu'à la fin du tour, vos unités réussissent leurs tirs sur un résultat de 5 ou 6 au dé.

CARTE SUFFRAGES

INDIENS

2 VOIX

CARTE EVENEMENT

COOPERANTS CUBAINS

Pour jouer cette carte, vous devez avoir exposé devant vous la carte "influence" des socialistes, et être Amiral ou Premier Général.
Introduit 2 unités de soldats cubains (armés) dans votre caserne (1er général) ou au camp des marines (amiral).

EXCUSE

CARTE EVENEMENT

ESPION AUX ETATS-UNIS

Pour jouer cette carte, vous devez avoir exposé devant vous la carte "influence" des Banquiers.
Vous pouvez, au moment du retrait de l'aide étrangère, regarder les billets tirés par le Président.

CARTE EVENEMENT

AMNISTIE

Si vous êtes en exil, vous pouvez à n'importe quel moment rentrer sans risque dans la Republica de Los Bananas.
Vous pouvez aussi jouer cette carte pour permettre à un autre joueur de rentrer d'exil.

CARTE EVENEMENT

GUERILLEROS

Pour jouer cette carte, vous devez avoir exposé devant vous la carte "influence" des socialistes.
Introduit deux unités de guérilleros dans la banlieue de votre choix. Ces unités sont armées.

EXCUSE

CARTE EVENEMENT

INCIDENT FRONTALIER

Cette carte doit être jouée par l'Amiral ou par un Général, avant la phase de Coup d'Etat.
Vous pouvez envoyer la brigade de votre choix sur la frontière mexicaine. Elle ne pourra donc pas intervenir durant un Coup d'Etat. De plus, toutes les unités de police sont envoyées à l'ambassade mexicaine.

EXCUSE

CARTE EVENEMENT

INFORMATEUR

Vous pouvez secrètement regarder le jeu de cartes politiques de l'un de vos adversaires.

CARTE EVENEMENT

PORTE DE SERVICE

Pour jouer cette carte, vous devez avoir exposé devant vous la carte "influence" des banquiers.
Vous pouvez effectuer des opérations bancaires même si la banque est fermée, que ce soit pour la journée ou pour la pause de midi.

CARTE INFLUENCE

TRAFIQUANTS DE COCAINE

3 VOIX

Ou 6 VOIX si vous avez exposé devant vous la carte "influence" des propriétaires terriens.

CARTE INFLUENCE

PROPRIETAIRES TERRIENS

4 VOIX

CARTE EVENEMENT

GARDES DU CORPS

Cette carte permet au Président (et à lui seul) d'échapper à un assassinat sur un score au dé supérieur à 2.

CARTE EVENEMENT

LA CONFIANCE REGNE

Cette carte doit être jouée par le Président avant la phase de Coup d'Etat.
Les trois brigades de l'armée ne reçoivent pas de munitions ce tour-ci. En cas de Coup d'état, elles combattront comme des unités désarmées.

CARTE EVENEMENT

PILOTES ETRANGERS

Cette carte doit être jouée par le commandant des forces aériennes.
Jusqu'à la fin du tour, les bombardements réussissent sur un score de 5 ou 6 au dé.

CARTE ASSASSINAT

TERRORISTE

Pour jouer cette carte, vous devez avoir exposé devant vous la carte "influence" des socialistes. Peut faire une tentative d'assassinat.

Dans ce numéro 4 de JD+, vous trouverez :

. Un écran du joueur pour **JAMES BOND 007**.

. Tout sur les dernières parutions et les projets de Jeux Descartes.

. Un article sur les éléments du mythe **JAMES BOND 007.**

. Un article "exclusif" sur le S.P.E.C.T.R.E., l'organisation qu'affronte James Bond dans la plupart de ses films. *Par Michel Serrat.*

. Des pièces d'équipement pour **JAMES BOND 007** que vous ne trouverez pas dans le Manuel du Service Q. *Par Michel Serrat.*

. "Etre ou ne pas être Fantastique dans **MALEFICES** ?" C'est la question que se pose *Hervé Fontanières.*

. Tout sur les services secrets impériaux dans l'univers de **STAR WARS** (avec une nouvelle fiche de personnage et des idées d'aventures). *Par François Kervinel.*

. Comment donner plus de réalisme aux investigateurs de **l'APPEL DE CTHULHU** en leur conférant quelques menus défauts. *Par Pierre Lejoyeux.*

. La religion dans **LEGENDES DE LA TABLE RONDE**. *Par Anne Vétillard.*

. La suite des "flottes secondaires" pour **AMIRAUTE**. *Par Paul Bois.*

. Une présentation complète et un scénario pour **GUET-APENS** permettant à un débutant de s'initier. *Par Jean-Jacques Petit.*

. De nouvelles cartes à photocopier pour **JUNTA**. *Par Bruno faidutti.*

JD+ ? Le "Plus" de Jeux Descartes !

Photographie couverture : Pascal VOLPES.